
HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年2月27日
69
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣
35元
大戰一觸即發
スーパーロボット大戦F完結編
深入探討
本地遊戲漫畫縱橫談
遊戲漫畫主筆大送親筆簽名畫！
隨書附送重量級附錄
業務機戰隊EX
1998 AOU SHOW 特別版
© 葦プロ
© GAINAX／Project Eva.・テレビ東京
© サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京
© 創通エージェンシー・サンライズ
© ダイナミック企画
© 東映 感謝MELTINA提供書籍
© BANDAI・VICTOR・GAINAX
© BANPRESTO 1998 夢回三國掃描製作
© 1997 SQUARE／DREAM FACTORY
© 1997 SQUARE CHARACTER DESIGN／野村哲也

GAME PLAYERS WORLD






遊 戲 誌 尊 賣 店






■九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■電話：2391-1067　■傳真：2332-0275　■電郵：sales@gpw.com.hk
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.



創造球會的二大寶典

J LEAGUE 創造職業球會 2 OFFICIAL GUIDE

經營編
HK$140

完全 DATA 編
HK$220

齊集所有會、球員、球探及監督資料，是秘書以外的最佳拍擋。



BIOHAZARD 2 精品集

BIOHAZARD 2 T 恤
HK$320

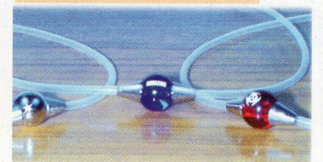
胸前標有《BIOHAZARD 2》的標題標誌，背上標有「RPD」字樣。



BIOHAZARD 2 手鐲
HK$320

全金屬製造，造型獨特，刻有《BIOHAZARD 2》的標誌。

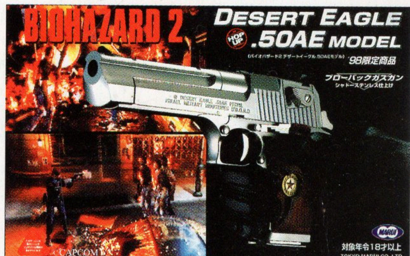
BIOHAZARD 2 頸鍊
每款 HK$250



設計獨特的精品，分為銀、紅及藍色三款。

BIOHAZARD 2 版 DESERTEAGLE .50AE
'98 限定商品
HK$1900

氣手鎗中的經典作，特製銀色鎗身，仿木手柄釘有BIOHAZARD 2標誌及刻有主角簽名。附送BIOHAZARD 2胸章。



歡迎郵購各類遊戲、精品！！

由即日起，《遊戲誌尊賣店》增設本地及海外郵購服務。各產品售價請參考廣告內容。如欲訂購廣告以外的其他遊戲精品，歡迎致電本店查詢售價。

郵購條款

◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續 123

1. 填妥隨列表格，計算應付金額
郵費（以每件產品計算）

本地郵購	HK$25
海外郵購	HK$80

2. 付款
A.支票／匯票
抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」
B.直接過戶
請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。
銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3. 發出訂單
請將閣下的郵購商品表格郵寄／傳真到本店。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本店。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。

遊戲誌尊賣店
郵購商品表格

姓名：
年齡：　身份證／護照號碼：
地址：
聯絡電話：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
		×	=
		×	=
		×	=
		×	=
郵費（本港HK$10／海外HK$50）		×	=
合計			

PS 版資料一應俱全

機動戰士 Z 高達設定資料集
HK$250

各款機動戰士、戰艦介紹、人物介紹、新製作的動畫片段及故事介紹，連新作插圖及電腦動畫的製作法也一應俱全。



代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

◆◆◆「遊戲誌尊賣店 INTERNET分店」快將啟市，地址：www.？？？.com.hk，敬請密切留意。◆◆◆

第 69 號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及頁數排序）



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

大戰前夕

感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作

遊戲漫畫＝銷量保證？

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

遊戲誌附錄

業務機戰隊 EX

AOU SHOW 特別版
隨書附送．不另收費

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、覺羅、怪獸、積奇、非洲
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH
◆封面設計／ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

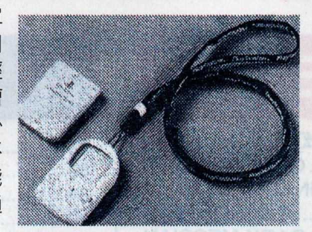


SONY 推出 PS 支援液晶體袋裝遊戲機

SCE 在本月 19 日向傳媒發表將開發一個由 PlayStation 記憶卡發展而成的超小型 PDA（PERSONAL DIGITAL ASSISTANTS／類似電子手帳），期待能於今年冬天推出。

這次所開發的 PDA，是以 PlayStation 的記憶卡加上可更換程式的 32 bit RISC CPU，再配合液晶表示畫面、聲響機能、通信機能等而成，而這架 PDA 是會著重遊戲多於一般辦公室用途的。

這 PDA 最特別之處，是不單能當作記憶卡使用，亦能獨立使用專用的附屬軟件，這些軟件能夠經 PlayStation 的記憶卡插槽 DOWNLOAD。此外由於有紅外線的通信機能，資料的交換不旦不用再經 PlayStation 主機，更可能經附屬軟件操作其他使用紅外線通信的機器。（丁丁君）



規格一覽

CPU	ARM7T（32 bit RISC 處理器）
MEMORY	SRAM：2K byte
	FLASH RAM：128K byte（記憶卡兼用）
GRAPHIC	32 × 32 dot 單色 LCD
SOUND	壓電蜂鳴器（4 bit PCM）
SWITCH	輸入掣：5 個
	RESET 掣：1 個
其他	紅外線通信：雙向
	LED 表示器：1 個
	月曆機能
	ID（個別號碼）
	電池（CPU 及月曆機能所用）

TOKYO GAME SHOW'98 蓄勢待發

日本遊戲界的盛事「東京 GAME SHOW'98」，將於 98 年 3 月 20~22 日在幕張展覽場舉行，至截稿時為止，已知將會有 95 間公司參加，而今次展覽的特色之一，是會新設一個 PC CORNER 來專攻電腦軟件，而 MICROSOFT 更和 INTEL 合作在場內設置一個「PC GAME ZONE」，配合日本電通、富士通及日本 IBM 等公司宣傳電腦遊戲的優點給到場人仕，現時預定會展出的作品數目有 20 個。

從已公布的場館規模來看，以 KONAMI 為最大，達 90 小間，其他大搞的參展商則有 COMPILE（81 小間／用來搞啫喱方塊比賽？）、CAPCOM（80 小間）NAMCO（72 小間）及 SCE（60 小間），雖說不是地方大就一定有用，但肯投下這麼多資源，相信對自己的展品有一定的信心吧。（丁丁君）

哥斯拉進襲 PlayStation

在上個月初的第 95 年度美國國際玩具展中，Electronic Arts 宣布將會推出以哥倫比亞／三星製作的 Godzilla 電影為題的遊戲，分別會有 PC 版本和 PlayStation 版本，據悉原本 Pygnosis 亦有意製作，可是最後放棄計劃。雖然推出日期未定，不過相信會與電影同步的。（仁魂）

世嘉玩具部門獨立闖天下

世嘉在本月 20 日突然宣布將於 4 月 1 日起和玩具事業部分家，將它們與製作低年齡層玩具為主的分公司「SEGA YUNEZAWA」合拼，獨立成新公司「SEGA TOYS」，並由元 TAKARA 常務的國分功先生擔任社長一職。

這次合拼，擔稱是由於偏重於一般玩具的 SEGA YUNEZAWA 最近收益降低，而專注遊戲機中心或家庭用遊戲的SEGA玩具事業部亦有同樣情況，因此希望藉着設立新公司來簡化行政，並以發展手提液晶遊戲機為重點。看來不論是SONY或SEGA，均看上手提遊戲機市場的潛力，但較遲起步的 SEGA，似乎首先要面對 SONY 的 PlayStation 對應手提遊戲機。（丁丁君）

SEGA 企業內有關玩具教育事業部隊的歷史

1985 年	世嘉企業開始進行和玩具、教育等部門有關的事業
1991 年	在公司的組織內設立 SEGA TECT
1994 年	YUNEZAWA 加入 SEGA 旗下，設立 SEGA YUNEZAWA 公司
1997 年	SEGA TECT 及 SEGA YUNEZAWA 合拼，保留了 SEGA YUNEZAWA 的名字
1998 年	世嘉將玩具教育關連部門與SEGA YUNEZAWA統一為 SEGA TOYS

最新世嘉遊戲畫面公開

截稿前剛收到一些世嘉新作的畫面，其中除了世嘉的 98 年大作《櫻大戰 2》之外，還有中文 SATURN 遊戲《仙劍奇俠傳》的畫面；實際的詳盡介紹請等下期，這次還是先刊登一些圖片給大家欣賞吧。（丁丁君）



N64 THE BEST？N64 COLLECTION？4800 日圓遊戲登場

任天堂最近公布將於 98 年 3 月 2 日開始，把旗下 5 款 N64 遊戲降低至 4800 日圓發售。過去由於 N64 遊戲要以匣帶形式推出，成本較高，故售價一直也比起以 CD-ROM 為媒體的 PlayStation 及 SATURN 高，雖然去年任天堂已開始逐步將新作的售價調低至 6800 日圓，但面對兩大機種的廉價版政策，相比之下便顯得好像很昂貴了。

雖然這次降低售價的作品以孖寶兄弟系列及 STARFOX 等名作為主，但降價版本中是不再會附送振動手掣等附屬品的，所以實際上的吸引力可能有限。（丁丁君）

降價作品名單

《孖寶賽車 64》／96 年 12 月 14 日／RAC／9800 日圓
《BLAST DOZER》／97 年 3 月 21 日／ACT／6800 日圓
《STAR FOX 64》／97 年 4 月 27 日／STG／8700 日圓
《孖寶兄弟 64 振動盒對應版》／97 年 7 月 18 日／ACT／6800 日圓
《金眼睛 007》／97 年 8 月 23 日／ACT／6800 日圓

經典再現？人物再來？

美國飄來小道消息，由於《Street Fighter Collection》銷量不錯，所以Capcom決定會推出其續篇，好似話一隻CD五個遊戲，聽講其中四隻是《Street Fighter》、《Street Fighter II》、《SF II》十二人版和Turbo版，大概今年內推出。



此外，傳聞街機《SF Zero 3》會出番軍佬Guile和相撲手Honda，好像還有另一舊人物，不過也有消息傳出，這遊戲並不能準時在四、五月之間面世。（仁魂）

成功還看撒爾達

目前為止，不少玩者都懷疑《Zelda 64》到底是否能夠準時推出，其實不只是大家，從一些業內人士透露，不少遊戲開發商也同時密切留意這一隻作品，因為他們相信任天堂會盡力製造這RPG遊戲，力求表現N64的功能，如果《Zelda 64》真的有極好表現的話，開發商便會正式考慮為N64製作遊戲，所以今云真是要看撒爾達。（仁魂）



霧夜吸血城

Konami日前亦發表了N64遊戲《惡魔城64》的最新畫面，並且得到四位角色的背景，包括有身為Belmont後裔的吸血鬼獵人Schneider Belmont，能夠變成人狼的戰士Cornell Reinhart，擁有特殊力量的十二歲少女Carrie Eastfield，強悍武士Kola，但仍然未有確實的發售日期。（仁魂）





《BIOHAZARD 2》耳筒價合理

唔知大家有冇買到呀LEON嗰枝槍呢？呢枝嘢喺上期就已經炒到千八大元，今期截稿前就更再下一城，在旺角區最高炒價去到二千八喇，冇計啦，連日本都賣斷市。除咗枝槍之外，香港仲啱啱到咗《BIOHAZARD 2》嘅耳筒，呢個ASC-1105BH耳筒係CAPCOM同ASCII合作出嘅，但係個耳筒基本上同《BIOHAZARD2》冇乜關係，最大相關之處就係耳筒嘅兩邊有大大個S.T.A.R.S嘅LOGO（S.T.A.R.S係上集主角所隸屬嘅特種部隊）。據聞啲聲唔差喎（筆者冇親身試過），不過價錢就算OK，大約三百多元就有交易。吖，香港咁興《BIOHAZARD》啲嘢，唔知遲吓會唔會返埋《BIOHAZARD》件風褸呢？（喬丹）

《XENOGEARS》死都唔俾你拆

上幾期先至同大家介紹咗個可以直接播到MOVIE檔案嘅ACTION REPLAY，但係估唔到出咗冇耐就遇到個剋星，呢個ACTION REPLAY竟然播唔到《XENOGEARS》嘅片，就算硬拆條片出嚟都只係播吓花吓咁，而且播播吓仲會搞到機都燒埋，筆者唔係講緊部ACTION REPLAY會燒，而係燒咗部PlayStation，播片都會燒主機！？筆者都係初有此聞，唔知出ACTION REPLAY嘅廠方會唔會有一啲對策喇。（都話唔係OFFECIAL嘅嘢都唔係好可靠㗎啦！）（喬丹）



一連串美國遊戲

據知有三個由電腦遊戲改篇的PlayStatioon，將會在今個月底推出，分別是《Diablo》、《Theme Hospital》和《Warhammer: Dark Omen》。《Diablo》這受歡迎的電腦遊戲，相信不用再介紹了，今次除遊戲介面有所不同外，也只能夠兩人同時進行。

而《Theme Hospital》是一個醫生的經歷，怎樣醫治病人，怎樣預防疾病，又怎樣掩飾過錯呢？全憑你的掌握。《Warhammer: Dark Omen》是依據同名的英式桌上戰棋，這一集則是Empire力拼Undead，其次是遊戲系統設計得極之良好。（仁魂）



影相GAMEBOY炒炒炒

GAME BOY個POCKET CAMERA終於都出咗喇，幾百蚊就可以玩影相，而且仲可以玩畫相添，所以真係異常受歡迎（不過以乎想研究佢嘅結構嘅人多啲喎），如此佳品，自然成為炒賣嘅對象啦！POCKET CAMERA截稿前已經去到五百幾蚊喇，不過俾人炒到咁貴都主要係啲貨少，依家個CAMERA開始出現缺貨嘅現象，真係買少見少。至於個PRINTER仲厲害，缺貨情況更嚴重，有聞係因為批發要舖頭入四個CAMERA先至有一部PRINTER，個個買CAMERA嘅人都想印番啲相出嚟㗎啦，個PRINTER有乜理由唔炒吖，神枱價八百大元以上。唔講唔知，因為個POCKET CAMERA咁好賣，所以連條對戰線都缺貨，（CAMERA同PRINTER係用條對戰線駁埋嘅）不過返貨都算正常。（廣告時間：想知個CAMERA點用同個質素好唔好，就要睇內文嘅介紹喇）（喬丹）



反蛋貴精不貴多？

如果大家行開GAME場，都不難發現有《THE HOUSE OF THE DEAD》嘅體現版，其實呢隻體現版係來自剛到港嘅《VIRTUA COP》SPECIAL PACK，呢個SPECIAL PACK有《VIRTUA COP》第一、二集嘅遊戲同一枝光線槍，最特別係連一隻《THE HOUSE OF THE DEAD》嘅體現版（繼續廣告時間：想知隻體現版嘅內容就要睇內文嘅介紹啦），價錢相當合埋，大約三百多元，所以亦幾受歡迎，不過最唔明呢隻體現版點解會有人翻，可能啲SS嘅GAME迷實在太耐冇槍GAME玩啦。（喬丹）



SQUARE極為震撼的傳聞

最近收到一則奇怪的傳言，就是近日業內人士之間盛行一個說法，Square可能（甚至正在）為N64製作遊戲，大家聽到後，都會產生極度震撼及質疑，仁魂亦是這樣，但是直至現在，也未能得到進一步的消息，例如是甚麼類型的遊戲……剛剛從另一渠道中，聽到是一隻RPG遊戲，名稱為《The Secret of Mana》──這不正是當日《聖劍傳說2》的副題嗎！然而暫時仍沒法肯定其真確性。（仁魂）

從街機看DURAL

據說世嘉方面，計畫在今年夏季推出一塊廉價而又高性能的街機底板，同樣會用上即將用於DURAL的Hitachi處理器，據了解它與Model 3比較，圖像處理上是好過兩至三成左右。

此外，日前Sega of America向財經雜誌《BrandWeek》透露會花費100萬美金來宣傳新主機，當正式推出時，大約會有10至15款遊戲同時發行，而其後的兩三個月，則會有近30至40款遊戲推出。（仁魂）

街頭GAME霸王

文：ZAC

啱啱做完《業務機戰隊EX》，個人好疲，所以今期冇乜料到，請大家見諒！

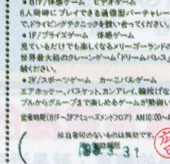


又係講日本

話説小弟同呀天草終於都完整無缺咁去日本睇完SHOW返到嚟。期間我哋梗係有去到日本啲機鋪參觀啦！咁嗰日我哋就打機打到人哋機鋪打烊（日本啲機鋪同香港一樣係收晚黑12點嘅）啦，喺臨打烊之前，忽然有個店務員走過嚟擺低咗張紙仔就行開咗。小弟心諗，佢做乜傳紙仔過我？唔通佢見小弟靚仔，想約小弟去街？但係佢係男人嚟喎……咁小弟就趁空檔睇吓張紙仔寫乜啦。原來佢係派優惠券過我哋啲打烊都仲未走嘅客人。哩啲係乜嘢優惠券呢又？原來日本啲機鋪見就咁熄咗啲打烊都仲未走嘅客人嘅機似唔係咁好，於是就推出哩啲優惠券，等佢哋可以喺限期之前嚟憑券免費打返一鋪機補返數咁話。只要閣下攞住哩張優惠券，喺限期之前去返哩間機鋪，再將張優惠券交俾店務員，咁佢就會開一局GAME（冇限定機種㗎！）俾閣下免費玩嘞。其實咁做到係好嘅，話哂如果啲客人打烊都未打完嗰鋪機，你熄佢機又幾唔公嘅，唔通打得叻都唔得咩？但係如果等佢打埋先，班員工變相要OT，而且又係犯法㗎嘛。家陣咁樣請啲客人玩返鋪免費機，除咗你熄佢機個客人條氣都會順啲之外，仲有一定嘅宣傳效果。唔知香港啲機鋪幾時會有啲咁嘅「著數」呢？









■哩張就係優惠券嘅正背面，印得幾精美㗎

喺機鋪做乜都得？

話時話，日本啲機鋪真係特別啲嘅。嗰日小弟同呀天草去咗某機鋪嘅時候，發現喺間鋪入面有一部彩電。哩部嘢嘅用途唔係用嚟做啲GAME嘅「芒」，而係用嚟播帶。咁佢播啲咩帶咁巴閉呢又？佢哋竟然喺度公然咁播放《EX 2》嘅宣傳片！當然，佢哋餅帶係從正當途徑得返嚟啦。其實，小弟覺得哩個喺機鋪播片嘅宣傳方法真係諗得過。一來啲生產商可以好直接咁向啲機友SELL佢哋嘅新GAME，二來幫佢哋播片嗰間機鋪又會「響哂朵」，三來啲機友們又可以睇到最新嘅畫面，真係一家便宜幾家着呀。不過講返轉頭，哩個方法喺香港都唔係咁可行。唔好講其他吖，剩係咁樣播一播片，就一定有一大班人圍喺度企定企咁睇。香港有幾多間機鋪夠地地方企咁多人吖。再講，有時啲機友又真係幫唔落嘅，手多多咁，如果搞壞咗部電視唔單只大家都冇得睇，機鋪老細換彩電都唔見錢啦！好似上次個TOUCH SCREEN GAME《MEGATOUCH XL 5000》，嗰塊咁嘅TOUCH SCREEN用玻璃成9000個大洋一塊，聽講「同羅環甘聲」返咗一部，唔夠3粒鐘塊玻璃就俾啲機友整爛咗嘞。唉，你哋咁樣，叫人哋點敢入多啲貴價GAME俾你哋玩呀？





■間機鋪入面喺度播片都得……

會有啲乜GAME返呢？

咁查實小弟今次去哩個AOU SHOW究竟收到乜嘢料呢？嗱，舊年9月個AM SHOW基本上就係俾啲生產商公布自己將會出啲乜嘢GAME，可以試玩嘅GAME大部分都係開發中嘅貨色，離推出日期都仲有一段日子。但係今次AOU SHOW就唔同嘞，喺AM SHOW公布嗰啲GAME除咗少部分已經出咗之外，其他嘅都開發得七七八八，就嚟出得咁濟。所以今次有好多機鋪老細都專登走過日本一兩日，睇吓貨辨咁啦。咁會有啲乜GAME返呢？據小弟嘅觀察所得，SNK嘅《RB2》就一定會返（隻《METAL SLUG 2》就已經返咗嘞），CAPCOM嘅《星鬥士 2》同《2》就實冇走雞啦（不過據CAPCOM方面「唔想出鏡」嘅「有力人仕」指出，《星鬥士2》要過咗3月先至會出，而隻《EX 2》嘛……仲要等吓添啦）。SEGA方面，隻《RALLY 2》、《FIGHTING VIPERS 2》、《VIRTUAL ON 2》都會返（《哈利》就返咗嘞）。《對戰TANTOARU SASHISU》返嘅機會都好大（近排都唔係有太多PUZZLE GAME返呀）；KONAMI嘅《BATTLE TRYST》、《TERABURST》、《SKIER'S HIGH》、《DARK HORSE LEGEND》都有機，但相信都會係啲「大場」返多；NAMCO嘅《TIME CRISIS 2》同《EHRGEIZ》都會返，不過《EHRGEIZ》個系統都幾複雜，睇嚟香港班機友都要好好學習嘞。至於隻《DOWNHILL BIKERS》同《PANIC PARK》，相信「大場」返嘅機會都好大。講到TAITO嘛……《PUZZLE BUBBLE 4》、《POP'N POP》哩啲PUZZLE GAME就一定會返啦，《PSYCHIC FORCE 2012》同《電車GO！2》都應該會返嘅，但係相信數量唔會多；其他廠咯喎，KANEKO隻《CYVERN》、彩京隻《墮落天使》、HUMAN嘅《人間改造裝置RX》同SUNSOFT隻《立體上海》都會返貨。睇嚟直到下次街機SHOW（98年9月嘅第36回AM SHOW）之前，大家都唔愁冇GAME玩啦（唔好唔記得仲有《拳皇98》呀！）！

直接向遊戲生產商提供你的喜好

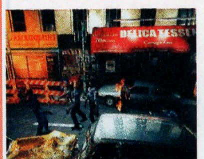
PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查
地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

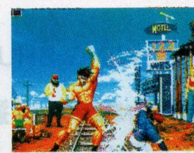
你最喜愛的PlayStation遊戲



1ST BIOHAZARD 2 100票 CAPCOM

2ND FINAL FANTASY VII	56票	SQUARE
3RD BIOHAZARD	24票	CAPCOM
4TH XENOGEARS	9票	SQUARE
5TH Tales of Destiny	8票	NAMCO

你最喜愛的Sega Saturn遊戲



1ST 拳皇96 61票 SNK

2ND X-MEN Vs Street Fighter	49票	CAPCOM
3RD 超級機械人大戰F	45票	BANPRESTO
4TH Grandia	22票	GAME ARTS
5TH 創造職業球會2	14票	SEGA

你最喜愛的N64遊戲



1ST SUPER MARIO 64 20票 任天堂

2ND MARIO KART 64	14票	任天堂
3RD 實況足球3	13票	KOANMI
4TH NBA IN THE ZONE 98	11票	KONAMI
5TH 007金眼睛	9票	任天堂

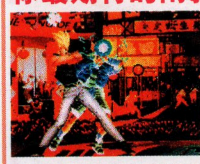
你最期待的兩款PlayStation遊戲



1ST 鐵拳3	71票	開發度50%	NAMCO
2ND 拳皇97	69票	開發度？%	SNK
3RD King of Fighter京	12票	開發度？%	SNK
4TH X-MEN VS. STREET FIGHTER EX Edition	10票	開發度100%	CAPCOM
？雙界儀	——	開發度90%	SQUARE



你最期待的兩款Sega Saturn遊戲



1ST 拳皇97	86票	開發度80%	SNK
2ND 超級機械人大戰F完結篇	50票	開發度85%	BANPRESTO
3RD 櫻大戰2	42票	開發度？%	SEGA
4TH BIOHAZARD 2	25票	開發度？%	CAPCOM
？THE HOUSE OF DEAD	——	開發度？%	SEGA



你最希望移植到PlayStation的遊戲



1ST 超級機械人大戰F
60票 Sega Saturn B ANPRESTO

2ND 櫻大戰	51票	Sega Saturn	SEGA
3RD 街頭霸王3	37票	AD	CAPCOM
4TH Grandia	16票	Sega Saturn	GAME ARTS

你最希望移植到Sega Saturn的遊戲



1ST FINAL FANTASY VII
56票 PlayStation SQUARE

2ND 街頭霸王3	16票	AD	CAPCOM
3RD 鐵拳3	8票	AD	NAMCO
4TH 街頭霸王3 2ND IMPACT	6票	AD	CAPCOM

你最喜愛的遊戲人物



1ST 八神庵	46票
2ND 不知火舞	38票
3RD KEN	28票
4TH 古蘭特	18票
5TH 真宮寺櫻	12票
？LEON	——



香港 VS. 日本一街機人氣榜

你最喜愛的街機遊戲



1ST 拳皇97	108票	SNK
2ND 街頭霸王3	55票	CAPCOM
3RD 街頭霸王3 2ND IMPACT	30票	CAPCOM
4TH MARVEL Vs CAPCOM~Clash of Super Heroes~	10票	CAPCOM
5TH ~幕末浪漫~ 月華之劍士	7票	SNK

No.215《GAMEST》街機人氣榜首5名介紹 2/28



順位	前回	遊戲名	製造商
1	—	~幕末浪漫~ 月華之劍士	SNK
2	1	拳皇97	SNK
2	3	鐵拳3	NAMCO
4	2	街頭霸王3 2ND Impact	CAPCOM
5	4	Virtua Fighter 3tb	SEGA

今期獎品

PlayStation 主機 ....1 名

PlayStation 遊戲

《摔角戰國傳 HYPER TAG MATCH》....1 名

PlayStation 遊戲

《ABE A GOGO》體驗版 ....1 名

《迦陵演義》海報 ....1 名

《LAGNACURE》海報 ....2 名

《OVER BLOOD》筆 ....1 名

EMBRACE 胸章 ....1 名





本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

第 67 期「Player's choice」抽獎得獎名單

PlayStation 主機
張柏堅

PlayStation 遊戲《PORSCHE CHALLENGE》
YEUNG SING KEUNG

PlayStation 遊戲《街頭霸王 COLLECTION》
AU WING SHUN

PlayStation 遊戲《FORMULA 1》
CHONG WAN HOI

《PRINCESS QUEST》海報
馬文傑　　吳國豪

《TURE LOVE STORY》海報
CHAN KA WAI
IONG SIO WENG

VIRGIN INTERACTIVE襟章
LAW CHI YIN

第 69 期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

截止日期：1998 年 3 月 13 日

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1.你最喜愛的PlayStation遊戲（只限已推出的遊戲）
遊戲名稱：
遊戲生產商：

2.你最喜愛的Sega Saturn遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

3.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

4.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

5.你最期待的兩款PlayStation遊戲（只限未推出的PlayStation遊戲）
遊戲名稱：
遊戲生產商：

6.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲（只限未推出的Sega Saturn遊戲）
遊戲名稱：
遊戲生產商：

7.你最希望移植到PlayStation的遊戲
原著機種：
遊戲名稱：
遊戲生產商：

8.你最希望移植到Sega Saturn的遊戲
原著機種：
遊戲名稱：
遊戲生產商：

9.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱：
遊戲名稱：
遊戲生產商：

為保障閣下之私穩，請將表格放入信封內投寄。



スーパーロボット大戦F完結編

TEXT BY: 小健健



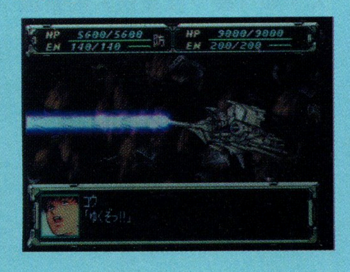
SLG　製造商：BANPRESTO　發售日：預定4月
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
MEM　SEGA SATURN

先睹為快！

名機械人雲集的完結編！

在去年年尾，BANPRESTO就在SATURN上推出《超級機械人大戰》系列的最新作，亦即是《超級機械人大戰 F》。不過大家都知道，這隻《F》只不過是整個遊戲的上集，在遊戲的完結後還留有一條小尾巴。然而在就快來到的4月，BANPRESTO就會將此遊戲的完結編推出，並命名為《超級機械人大戰F 完結編》。那麼，這隻遊戲又有甚麼特別之處呢？又有沒有《F》中沒有的新系統或者新機械人呢？我們一起去看看吧。





舊作的延續

既然說到這是《F》的完結編，當然有好一些遊戲元素是由上集引用到本集的。它們是甚麼，齊來瞧瞧啦。

絕對可以使用！上集的爆機 SAVE！！

在《F》中各玩者幾經辛苦才得到的爆機SAVE，在《完結編》中是可以在遊戲一開始就LOAD出來使用。所以大家不用擔心上回「辛苦經營」的東西會白費。再者，就算閣下所擁有的《F》SAVE DATA是仍未爆機的，亦可以在《完結編》中使用！不過讀者中可能會問，「若果沒有《F》的SAVE DATA，那豈不是玩不到《完結編》？」當然不是啦，因為在《完結編》內，廠商已提供了一個SAMPLE DATA給玩者，令到一些未玩過《F》的玩者都可以享受玩《完結編》的樂趣。

超豪華的聲優陣！！

跟《超級機械人大戰 F》一樣，於《完結編》中廠商也起用了大約130名配音員為各角色配音，使遊戲的迫力大增。大家也知道每一個參與戰鬥的角色在出招時都會有配音員替他們配音吧？然而在發生SPECIAL EVENT時又有沒有配音呢？其實在《F》內已有一個名為DRAMATIC VICE EVENT的系統。這個系統是於非戰鬥畫面，及遇上SPECIAL EVENT的時侯，（例如大鐵牛的駕駛者——波士出場啦）配音員把角色的對白配上聲音，令到該EVENT更具染感力，繼而令玩者的投入度大增。

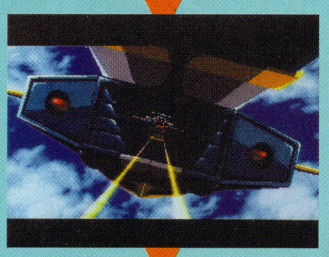


繼續大量使用的 MOVIE DEMO！！

身為次世代遊戲，又怎可以沒有播片呢？而且在《完結編》中的播片數量會比《F》的更多。玩者除了可以欣賞到真三一萬能俠的變形、帝皇萬能俠的出發及泰坦3之變形片段外，遊戲中更會有「隱藏DAMO」出現。至於它的出現條件可以留意日後《遊戲誌》的報導。











■泰坦的出場過程，質素不低啊。

完全承繼！《F》的分枝！

還記得在《F》中，是有兩條故事流程的嗎？它們為別是「超級機械人系」及「真實機械人系」。而來到《完結編》，這兩條主線將會繼續伸延下去。而且在《完結編》，這兩條主線都會各自有自己的分枝，令到本遊戲有多個不同的結局。

新加的遊戲元素！

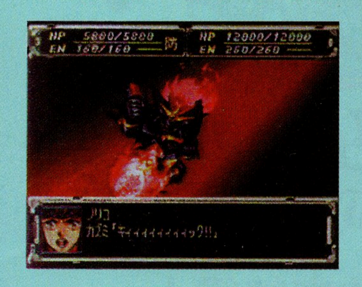
剛才就說過一些關於由《F》中承繼下來的東西。但新的遊戲又怎會沒有新加的東西呢？現在就為大家介紹一下《完結編》新追加的遊戲元素。

新的作品、新的機械

雖說這只不過是《超級機械人大戰F》的完結編，但完全沒有新的機械總說不過去吧？而且大家還記不記得BANPRESTO剛說推出《超級機械人大戰F》的時侯，曾經說過在內是會有《飛越巔峰》、《無敵鋼人泰坦3》及《傳說巨人伊迪安》這三套作品的呢？



不過它們並沒有在《超級機械人大戰F》中出現。然而大家也不用擔心，因為它們都會在今集《超級機械人大戰F完結編》中出場！那即是說，在今集玩

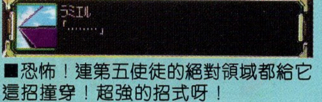


者除了可使用上次出現的機械人外，更可使用伊迪安、泰坦3及GUNBASTER。當然，這三套作品的人物也會在《完結編》中出現。

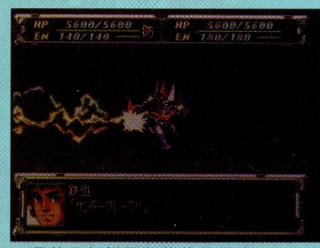
其實除了這三個機械人外，《完結編》中也會出現《F》中已存在作品之新機械人。如《鐵甲萬能俠》的新鐵甲萬能俠、《機動武鬥傳》的GOD GANDAM、FULL ARMOR百式改及ν GUNDAM量產型等等。（而ν GUNDAM量產型更有兩個版本給你選，一是用飛翔炮作武器，供新類型人使用；而另一個版本是用壘球炮，適合一般駕駛者）而以上所列的機械人都是《F》中沒有、《完結編》才出現的機械人來。



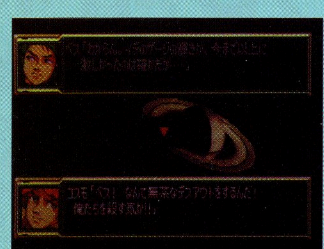
■泰坦3的必殺技——SUN ATTACK！



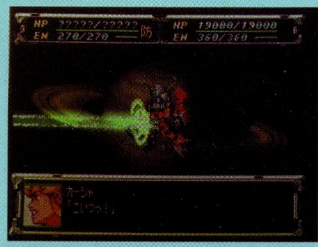
■恐怖！連第五使徒的絕對領域都給它這招撞穿！超強的招式呀！



■這就是新鐵甲萬能俠的勇姿。



■伊迪安初出場的談話畫面。



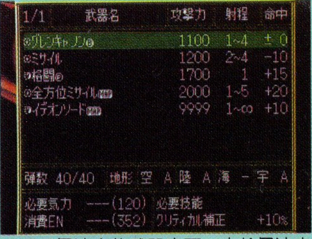
■大家看看伊迪安的HP，竟有19000之多，絕對比得上一架母艦。



甚麼是「伊迪安計」呢？

剛才也說過今集玩者可使用伊迪安這個機械人。而隨着這個機械人的出現，還會有一個名為「伊迪安計」的系統於遊戲內。但究竟這是甚麼東西來的呢？其實「伊迪安計」是專為伊迪安而設的特殊系統。而這個系統更會直接影響兩個威力極大的武器：伊迪安槍及伊迪安劍之攻擊力。不過，「伊迪安計」中的數值玩者是不可以直接調校的，要由玩者一些行動及引發特殊EVENT才可令計內的讀數起變化。

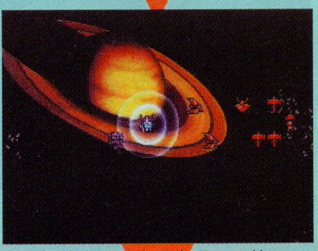
除此之外，這個計是以發現伊迪之力量時，以那時的力量水平作為基準。另外，要使出迪安槍及伊迪安劍這兩招攻擊，除了要有「伊迪安計」支持外，駕駛者亦需要持有一定的氣力值，不然也是不能使出的。（唔，很苛刻的條件哩）



■這是伊迪安的武器畫面。由於伊迪之力強大，令至伊迪安劍可以使用。而這招的攻擊力是9999！！（不過不是時常都是有這麼高攻擊力的）



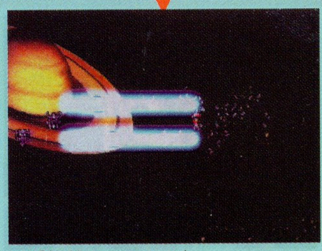
■伊迪安劍準備發射！



■在伊迪安周圍出現光環，跟着……



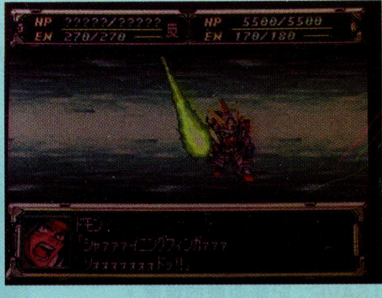
■由於發生了EVENT，令到「伊迪安計」的標誌發出光輝，這狀態就是發揮出強大伊迪之力的最好証明。



■「笨蕉！！！！！」

醒覺吧！多蒙的特殊技能！

在《完結編》中，GOD GUNDAM的駕駛者多蒙會懂得一種叫「明鏡止水」的特殊技能。在這個特殊技能影響下，只要多蒙的氣力超過130，那麼他那台GOD GUNDAM會變成HYPER MODE，而且更可使用「爆熱GOD FINGER」、「爆熱GOD CRASH」及「石破天驚拳」這些攻擊。反之，若果多蒙的氣力是在130之下，這三招就不會在GOD GUNDAM的武器表中出現。另外，這三招是不可以被改造的，如果要增加它們的威力，就只可以靠升多蒙的LEVEL了。



■發動啦！SHINNING GUNDAM的SUPER MODE！這招的名字是「SHINNING FINGER」！



■乘着MASTER GUNDAM的東方不敗，正用十二王方牌大車輪攻擊多蒙。

十階段完全改造計劃！

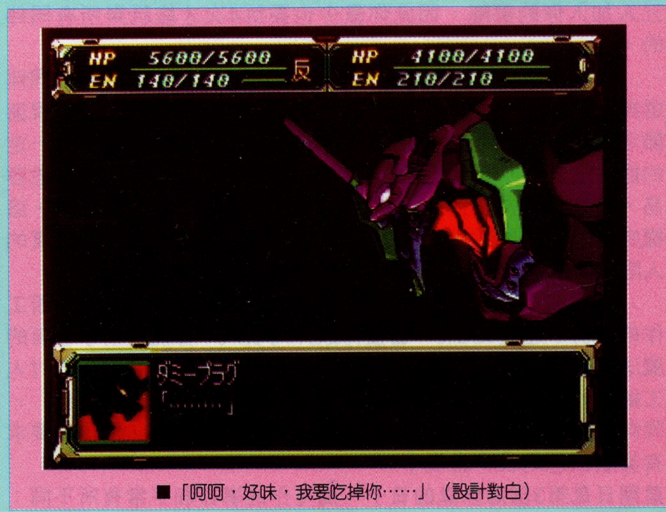
在《F》中，每個機械人之各項能力都只可有五段強化，故此在該項能力強化了五次後，就算玩者有錢都不能將它再POWER UP，只可以乖乖的去儲LEVEL。不過來到《完結編》，有些機械人之各項能力就可以強化十次之多！再加上在上集用餘的錢可以今集用，實在是給玩者一個更大的改造空間。



■用銀彈政策把機械人的能力推到極限吧！

重新表現！初號機的暴走！

在《F》中，也許很多玩者對初號機的暴走畫面感到略欠迫力吧？來到《完結編》，這個畫面會被重新繪畫，而且會以正常比例的初號機來表現。WELL，看來效果不錯啊。



■「呵呵，好味，我要吃掉你……」（設計對白）





從另一個角度來看的《悠久幻想曲》
悠久幻想曲 2nd Album

TEXT:J.J

製造商：MEDIAWORKS　發售日：SS版（2月26日）／PS版（3月26日）
價格：5800日圓　容量：CD-ROM

SLG　MEM　SEGA SATURN/ PlayStation

一切都從隊長的死開始……

故事舞台的「安菲特鎮」，一直以來都是由一支「自警團」來維持治安的。自警團按不同的部隊，有些負責解決居民的困境，有些負責擊退怪物，各有不同的工作。

主角（玩者）正是這自警團的成員之一，並在敬愛的隊長之下過着充實的日子，但因為這隊長某天突然死去，令他的生活有了很大的改變。首先是主角所屬的「第3部隊」除主角外的隊員變成了自警團團長的直屬部隊，而為了強化抵禦外敵（鎮外的怪物），縮減了處理居民問題的預算，變成收費制度，令工作大量減少。

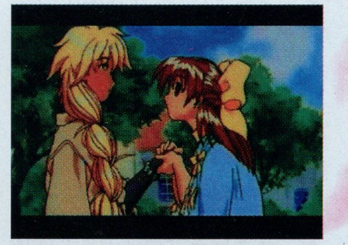
由於「第3部隊」本來的主要工作是處理居民問題，這種改變令它的存在成為一個疑問，而主角最後接受了自警團團長以下的建議。

1）暫時承認「第3部隊」的地位，但要每月從報酬中收取一定的金額給自警團。

2）若一年內能得到鎮上居民一定以上的支持，便會開會討論保留第3部隊的可能性。

主角為了守住尊敬的老隊長所創立的部隊，答應了這些無理的條件。到底這會是怎樣的一年？現在首先要的做的，是去找尋新的隊員……









遊戲流程



在遊戲正式開始前，你要先決定主角的名字，跟着你要回答一連串問題，你這時的答案，是會影響主角在開始時的能力值的。

正式進入遊戲後首先要經過一個序章，這裏會交待主角暫時管理第3部隊的前因後果，並會對10名可成為同伴的配角作一簡單介紹，然後你便要從10人之中選擇其中三人加入你的部隊，因此你最少也要玩4次才能玩齊所有同伴的。

跟着便會進入遊戲部分，在每個星期一，你可以替每位同伴選擇他們這星期的工作，當選擇了某位同伴時，會有一個小視窗顯示這工作對那同伴的難易度，而事實上，每項工作均會有一定的能力值要求，若該人物的能力愈接近工作要求，幹起來便愈容易，但若然仍放心不下的話，則可同時派兩人幹同一種工作，這樣成功的機會便會大增。由於工作不順利的話很容易會令負責的人陷入「自信喪失」的狀態，所以在分配人手時必須小心。

當星期六工作結束後，所有人便會齊集總部總結成績。若工作的成功率超過100%，會獲得額外的收入，亦能較易學會新的魔法或覺醒能力，而在每個月最後一周結束時，你會需要支付人工給其他隊員，若能支付足夠的薪金（甚至超過要求的金額），同伴幹起來也會更為起勁，相反若不夠錢出糧的話，便很難要求有甚麼出色的工作表現了。

星期日是第3部隊休息的日子，而可作的事亦和平常有所不同：





遊玩：你可找隊中的同伴玩，這會有助回復他們的不良狀態。

鍛練：獨自或帶着同伴前往各種修練場鍛練技能，可即時提高能力值。

往鬥技場：到鬥技場參加比賽，雖然要支付報名費，但勝出的話可獲得約為報名費3倍的獎金；可選擇以單人／雙人出賽，有時遇上一些難以戰勝的敵人組合時，改以單人出賽或會有意想不到的效果。

往醫院：只要支付200元，便可回復隊伍中任何一人的所有HP及不良狀態，相當方便的指令。

休養：甚麼也不做來自我休息，可回復主角自己的不良狀態，但能回復的HP及MP量較少。

觀看狀態值：進入狀態值畫面。

SAVE：記錄遊戲的進度。

LOAD：讀取儲存了的遊戲進度。









除了日常的工作外，遊戲中亦加插了不少突發事件，這些事件分為針對全支隊伍及針對特定同伴的兩大類，其中針對同伴所發生的事件，會影響同伴對你的好感度，若好感度足夠時，到一年結束後你便能和他（她）有一個美滿的結局。

人物所擁有的六種技能

技巧	影響攻擊時的成功率。數值愈高，物理攻擊的命中率便會愈高。
體術	影響人物的運動能力。數值愈高，便愈容易回避敵人的攻擊。
教養	顯示該人物的知識水平，數值高的時候才能較易學會物理魔法。
信仰	顯示該人物的信仰心，數值高的時候才能較易學會神聖魔法。
交涉	顯示該人物調解紛爭的能力，數值高的時候才能較易學會精靈魔法。
神秘	顯示該人物對超自然能力的認識，數值高的時候才能較易學會鍊金魔法。

人物會出現的五種不良狀態

病氣	當HP、MP低於一定數值時發生，會導致該人物暫時不能工作
無氣力	當人物的幹勁低於一定數值時發生，會導致該人物的自信心大降，工作的成功率大減。
自信過剩	當自信高於一定數值時發生，會導致對同伴的信賴度以及多人進行工作的成功率降低。
自信喪失	當自信低於一定數值時發生，會導致對同伴的信賴度以及工作的成功率降低。
爭執	當信賴度低於一定數值時發生，會導致多人進行的工作成功率降低，幹勁亦會同時下降。

驚險刺激的棋盤式戰鬥



在選擇工作的時候，除了平常藍色背景的工作外，有時候會出現一些綠色背景的，這類工作必須隊伍四人同時參與，而在開始工作後，則會進入一種棋盤式的戰鬥中。公安維持局的人（有時更有第三者加入）會和你鬥快前往終點，而最先到達終點的一方便算獲勝。前進的方法是轉動輪盤來決定前進的格數，然後再看停下的方格種類決定隊伍的命運。當經過另一支隊伍所在的方格時，行動中的一方可決定是否發動攻擊（若停在對方所在的方格便一定要戰鬥），戰敗的一方不但要暫停一次，更會被奪去部分金錢。除此之外，你更可在移動前先以魔法重創對手才前往攻擊，這樣獲勝的機會便會大大提高。

棋盤式任務時的方格用途

- 開始格。棋盤任務的開始地點。
- 終點格。先到達這裏的一方便會獲得勝利。
- HP．UP格。停在這裏可回復HP。
- HP．DOWN格。停在這裏時會降低HP。
- MP．UP格。停在這裏可回復MP。
- MP．DOWN格。停在這裏時會降低MP。
- BRANCH格。分叉路，按選項來決定前進路線。
- EVENT格。會發生休息一次等不同的事件。
- BATTLE格。會發生和怪物戰鬥的事件。
- REST格。停在這裏時會暫停一回合的行動。
- G．GET格。停在這裏可得到某數目的金錢。
- G．LOST格。停在這裏會被沒收某數目的金錢。
- TRAP格。需轉動輪盤達一定數值以上才能解除這些陷阱。

四種不同類型的魔法

雖然在工作的時候要靠能力值的高低來決定工作的成功率，但當發生戰鬥的時候，魔法卻會是勝敗的關鍵。由於四種魔法各有其不同的用途，各位可看隊伍的天分來安排隊員專心發展的項目，愈高等級的魔法雖然會消耗愈多MP，但卻能一次過帶來較大的效果，對於刻不容緩的戰鬥來説，愈早取得優勢，便愈有機會取勝。



物理魔法	直接令敵人受傷的攻擊魔法，主要會借助火或冰的力量
神聖魔法	能令同伴HP回復的魔法，能對一人或全體使用，威力各有不同。
精靈魔法	召喚精靈協助自己或同伴的輔助魔法，一般能提高攻擊力或防禦力。
鍊金魔法	以超自然的力量令敵人受傷、或是改變敵人狀態的魔法。

覺醒能力

覺醒能力有些是人物隱藏的才能，亦有些是突然學會的能力，很多時會在工作之中領悟出來。這些能力主要可分為三類：1）提高各項基本能力值（分為5個等級）。2）可在戰鬥中以指令方式使用的能力（需消耗MP）。3）在棋盤式戰鬥中自行使用的能力。





人物介紹



路爾．西蒙
Lou Simons

年齡：18歲
出生日期：7月16日
任何難題都能輕易解決的天才青年。
性格相當COOL，完全沒有努力與耐性的感覺，平常很在意占卜與迷信，絕對不會幹自己認為不好兆頭的事。（CV:松本保典）



艾拔．哥尼爾
Albert Corraine

年齡：20歲
出生日期：1月6日
安菲特自警團成員之一，由於正義感及自尊心都比一般人要高，所以在前作中是視主角為假想敵的。
雖然是位擅長用長槍的熱血漢子，卻同時有着「喜歡化粧」這種怪癖。（CV:置鮎龍太郎）



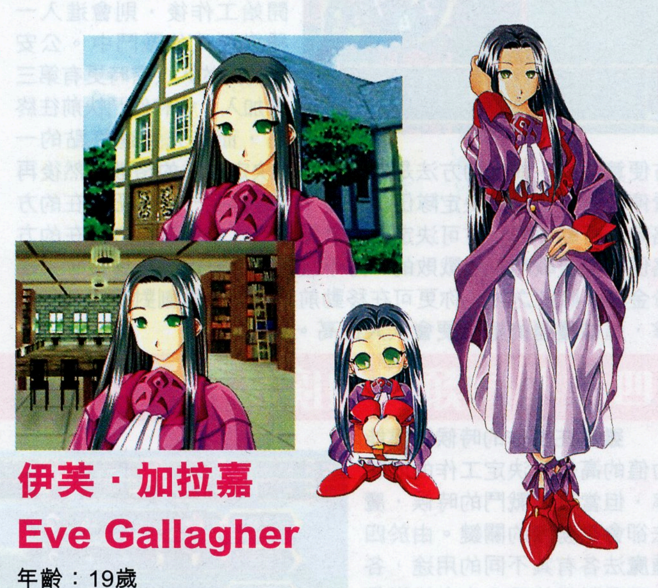
羅娜．紐菲特
Laura Newfield

年齡：13歲
出生日期：10月10日
100年來都在睡眠魔法下以假死狀態睡着的女孩子，為人有着盛的好奇心，性格亦天真爛漫，但因嬌生慣養，有時亦會較為任性。她對戀愛相當敏感，期待能轟轟烈烈地愛一次。（CV:金丸日向子）



偉妮莎．獲倫
Vanessa Worren

年齡：22歲
出生日期：5月23日
年紀輕輕便已成為政府要員的在職女性，最近才前往安菲特赴任，經常也會帶着一柄手鎗來護身，為人好勝而正義感強，但因為過於認真，有時處事會不夠圓滑。（CV:鶴ひろみ）



伊芙．加拉嘉
Eve Gallagher

年齡：19歲
出生日期：8月9日
住在亡父的大屋，現時在王立圖書館工作（似乎是兼職）。在前作中，她正確地管理着圖書館的大量資料，並能像超級電腦般將事物作出冷靜分析。（CV:天野由梨）







人物介紹



杜莉莎・科士打
Trisha Foster

年齡：16歲
出生日期：9月27日
父親是艾拔上司的自警團部隊長尼卡魯特，而她則於安菲特學園就讀魔法學科。雖然對潮流或傳言很敏感，卻是那種三分鐘熱度的人，唯一是在家政方面頗有心得。（CV:飯塚雅弓）

戴安娜・妮爾
Diana Rainey

年齡：15歲
出生日期：6月12日
立志當醫生的少女，更自把自為住着尊敬的杜恩醫生家中，自稱為他的徒弟。雖然為人相當冒失，但仍是永不氣餒繼續努力。雖然她一口咬定魔法醫術是種邪道，但一見血便暈倒的體質，令她看來亦不太適合當外科醫生……（CV:淺田葉子）



仙妮・白雪
Celine Whitesnow

年齡：17歲
出生日期：12月26日
在教堂的孤兒院負責照顧小孩子的女性，性格相當善良，真心相信「世上沒有壞人」，由於是個嚴重的路痴，因此很少離開教堂，不大清楚外邊的事。（CV:宮村優子）



橘由羅
Yura Tachibana

年齡：20歲
出生日期：11月7日
在上一集時，她是同伴之一「失憶的貓耳少女美羅迪」的監護人。她是位很喜歡酒，出身自少數民族的女性，雖然衣着較為暴露，但亦有天真爛漫的一面，對她來說，一邊沖涼一邊飲酒就是最大的幸福。（CV:佐久間レイ）



尼奧・柏士達
Rio Baxxter

年齡：12歲
出生日期：2月14日
大資產家的兒子，不單很少將感情表露出來，亦很害怕和陌生人接觸，很多時都會將自己困在家中。（CV:久川綾）



BY：非洲-JELLY

序

GUNGRIFFION 2其實是「GUNGRIFFION THE EURASIAN CONFLICT」的續篇，玩者是於一個烽煙四起的年代，駕駛着一部最新銳機動兵器「HIGH-MACS (12式裝甲步行戰鬥車)」去戰鬥。此遊戲雖然是很具科幻色彩，但是仍然保持着很強的現代軍事裝備的影子。若果是喜歡戰爭遊戲的朋友，此遊戲一定適合你。

STG　MEM　LNK　MPLY

製造商：GAME ARTS/ESP　容量：CD-ROM
發售日：預定4月23日　售價：6800日圓

SEGA SATURN

GUNGRIFFON II

打破了兩年的沉默，GUNGRIFFION再受注目

STORY

21世紀初頭

宗教對立、民族紛爭、異常氣象、食物不足......等問題。由於以上的各種問題，在與國之間產生了對立。分別組成四個組織，APC（亞洲太平洋共同體）、PEU（歐盟連合）、AFT（美洲自由貿易協定）及AOAU（非洲統一機構）。

西暦2015年

利比亞與埃及為了爭奪中東的主權而對立，繼而令到APC跟PEU變成敵對，兩軍在北非對壘，形勢一度緊張，在此緊張關頭日本外人部隊加入了APC軍，在北非支援。由於多國都加入地域戰爭，於是日本認為有必要使用武力，所以日本便將憲法第九條改正，設立日本外人部隊加入戰鬥。

簡介

今集除了繼承前作被受好評的遊戲氣氛、世界觀和遊戲性，跟上集最大的分別便是加入了很多新元素及加強了遊戲系統，而且亦加入了新的遊戲模式。敵人的AI人工智能比較上集的強，所以自軍的僚機及補給機擔當着很重要的角色，要更加講求戰略。

四個組織的簡介

組織	簡介
APC（亞洲太平洋共同體）	亞洲中有很多新興的工業國，而她們都獨自發展軍事技術。其主力的武器及裝備是由中國和俄國開發出來的
PEU（歐盟連合）	集合德國、法國、英國及俄國等先進國家的軍事科技於一身的PEU，自2008年統一博傑林後，PEU便開始進行武裝統一。統一後便製造出「黑豹3」，德版HIGH-MACS等有名的機體。
AFT（美洲自由貿易協定）	擁有世上最強軍備的AFT，比較喜歡打消耗戰和陣地戰，因為她們有着能在平地上高速移動的裝甲步行兵「M19A1 布達魯奇斬」及三次元機動力的「HIGH-MACS VW-1」
OAU（非洲統一機構）	OAU於1963年成立，在2006年擴大勢力。這個軍事部門，是使用南非製的兵器，在廣闊的大地上，適合用長距離伏擊的戰法。

GAME內的軍備介紹

「HIGH-MACS（12式）」
於前作由玩者控制的機械人，今集將會以僚機的身份登場。



「M19-A1布達魯奇斬II」
於今集在V.S. BATTLE中可以使用。



「AH-64D朗布‧阿柏奇」
西方最強的直昇機，以強力的武裝見稱，今集亦會以僚機的身份登場。





「Ka-50波琴」
俄製對戰車用直昇機，是現代的軍備，此直昇機在GUNGRIFFION的世界內改良成高機動力的空中殺手。



「AH-1W」
世界最初的戰鬥用直昇機，現在活躍於第一戰線的AH-1系列的最新型戰機-「AH-1W」其攻擊力於2015的戰場上，將有很大的影響。



「CH-47脱古」
是遊戲內的補給用直昇機，停在它30m範圍內便可自動回復及補充彈藥。



「CH-53海史達尼奧」
是遊戲內的救助用直昇機，是由桑盧斯基社開發的大型輸送直昇機。



「黑豹3」
是GUNGRIFFION原創的坦克。是根據德國的PEU軍坦克的構想而演變出來，譽為最強的坦克。



「務卡柏Mk．III」
以色列獨力開發的最新型號坦克，其設計最大優點是能徹底地保護駕駛員的生命，就算面對着西方國家的第三代的MTB也不會有問題。

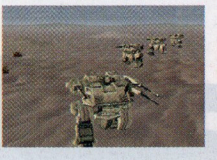


「黑豹2A5」
德國現在的主力戰車，此車將黑豹2裝甲能力不足的缺點改良，使其能力大大進步。



「迪加步行戰鬥車」
是德製的產品，被PEU軍的多腳步行兵器共通化試驗正式採用。有良好的射擊能力，在GUNGRIFFIONII中以改良形態登場。

「可變形支援戰鬥車」
英國使用的兵器，配備很強的雷達，對空能力十分強，多數以小隊形式行動。而其對地能力也不弱。



遊戲模式

SCENARIO	故事模式，要完成指定的任務，遊戲中最主要的一項。
EXERCISE	將畫面上的敵機消滅，並在限時內達到終點，實際上這只是TIME ATTACK模式
SURVIVAL	無限地隨機出現敵機，只須將其消滅爭取高的分數，即SCORE ATTACK模式，有數部機可用。
V.S. BATTLE	在此項中可進行對戰，只要閣下有對戰用連線便可。



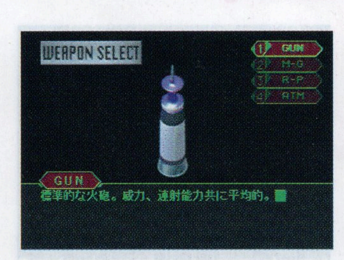


■遊戲畫面和前作沒有大分別，只是多了一條損毀度BAR


■爆炸後的火光，會反射到機身上，十分細緻

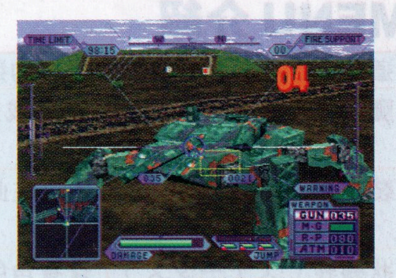
武器選擇

在GUNGRIFFONII中可以選擇武器，共有四種武器可以選擇。並分為主力武器"GUN"及誘導飛彈"ATM"，不過只可裝備其中一種。


■直昇機在此作中十分重要



■要小心選擇每一場戰鬥



■SURVIVAL MODE內的畫面





■武器的選擇對遊戲的影響很大

BY：非洲-JELLY

經典翻造，大作重現江湖！

© 1992/1998 SQUARE

RPG	製造商：SQUARE	容量：CD-ROM
MEM	記憶：1 BLOCK	發售日：預定98年春　售價：價格未定

PlayStation

遊戲特點

《FF》系列的遊戲，自推出以來一直備受好評，今次《FF V》將繼《FF IV》之後推出完全移植版，於PlayStation中再度復活。而且還加插了相當精彩的OPENING畫面，在進入戰鬥時的畫面效果也有所不同。而同系列中的轉職及特殊技能都是始於《FF V》之中，由此可見這一集對以後的作品有很大的影響。

STORY

於一日的清晨，在一座王城的塔上，城中的國王達古，來到飛龍的身邊。而這時利娜公主也走了出來問她的父王要到那兒，達古於是對女兒說：「風的狀況很怪，我要到風之神殿走一趟。」說罷便騎着飛龍離去。與此同時年輕的海盜首領法利斯也感到風產生了異樣，說「風停了」；在一個洞內，一名老人十分焦急地說：「風停了！要快點才可。」話說回頭，在神殿內的達古國王十分驚訝地道：「什麼？風之水晶碎了！」故事便由這碎了的風之水晶引發出來......

MENU 介紹

道具（アイテム）	現有的道具；
魔法（まほう）	使用或查看角色所修得的魔法；
裝備（そうび）	可以在此項中更改角色們的裝備；
狀態表（ステータス）	查看角色的狀態及能力值；
設定（コンフィグ）	遊戲中的各種設定；
儲存（セーフ）	將遊戲的進度儲存起來；
TIME	統計玩者用了多少時間進行遊戲；
金錢	是以（キル）為單位的；
職業（ジョブ）	角色現在的職業；
特殊能力（アビリティ）	角色現在的職業所修得的特殊能力。

加拿夫（ガラフ）

失去記憶的老戰士

失去記憶的老戰士，有很豐富的戰鬥經驗。被稱為歷戰的勇士，很有個人風格，其劍術十分強。

年齡：60歲
身長：168cm
體重：64kg

古露露（クルル）



加拿夫之心的繼承者

十分熟練魔法的少女，有跟動物溝通的能力。在她的爺爺加拿夫去世後，成為古利斯達路之心的唯一繼承者。

年齡：14歲
身長：154cm
體重：58kg



■達古國王乘着飛龍前往風之神殿

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV



人物介紹

利娜（レナ）

心地善良的達古王國公主
對任何生物都很有愛心，會奮不顧身地去幫助弱者。而跟她的父王所學的劍術亦有一手，不會比近衛兵弱。

年齡：19歲
身長：161cm
體重：45kg

柏斯（バッツ）

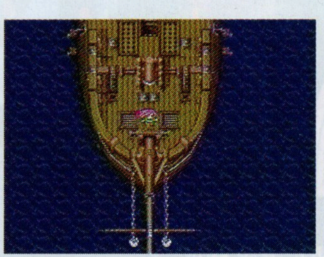
自由奔放、正義感強，喜歡四處旅遊的浪人
自小便希望能成為出色的冒險家，喜歡無拘無束的生活方式。在旅途中遇上陸行鳥，此後便一起結伴上路了。

年齡：20歲
身長：176cm
體重：58kg

法利斯（ファリス）

能跟海龍的心溝通的海盜首領
為數百名海盜的年輕首領，由於他的為人比較好勝，凡是他想要的他一定要得到。在五年前遇到了海龍斯魯多那，彼此間建立了互相信賴的關係。其實是一名女孩子。

年齡：20歲
身長：172cm
體重：53kg



■法利斯說：「風停了。」



■「風停了！要快點才可。」



名作再次重現於次世代機上

英雄傳說 白魔女

Present by：山寺良牙

這個在PC-98及WINDOWS上推出的著名RPG，過了數年的光景後，現在終於移植到次世代機種上，當然在次世代機種中，會有不少新加的要素。而今期，就為各位簡略地介紹一下此遊戲。

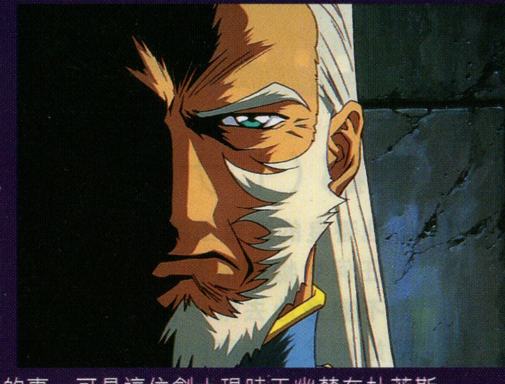
RPG　製造商：HUDSON　價格：6800日圓
MEM　容量：CD-ROM×2
SEGA SATURN

故事背景及概略

兩個名叫朱里安（ジュリオ）及古莉斯（クリス）的人到各地作巡禮之旅，在旅途中到處都聽到有關「白魔女」的事及她的予言，從各人的口中得知白魔女經常會說出不利的予言，例如：那條村會被海怪襲擊、那條村會發生飢慌……等，而且這些予言全部都會實現，竟究她是一位先知？定還是一位惡魔？這個謎由始至今也沒有人知道。



後來朱里安及古莉斯得知，有一位名叫狄路謝路（デュルゼル）的劍士知道有關白魔女的事，可是這位劍士現時正幽禁在杜菲斯塔（ドルフェスの塔）中，於是便在亞羅查（アロザ）找祖安娜（ジョアンナ），由她帶領朱里安等人到塔中冒險，並且尋找狄路謝路。至於他們能否在塔中找到狄路謝路，並且得知白魔女的真正身份呢？



白魔女是誰？

上文提到這麼多次「白魔女」，那麼，「白魔女」究竟是誰呢？

在二十年前，白魔女與朱里安及古莉斯一樣，是一位到處作巡禮之旅的人，並自稱為「魔女」，她的身份令人有一份「想像不到但可看清」的感覺。而狄路謝路就收到一個不可不捉到她的任務，並憑著這份信念，一直跟蹤著她。

由於白魔女到任何一處地方均只是留下一些不吉利的說話，於是有很多人都迫害她；但她並不理會危險，並繼續到各處去留下一些未來的予言。

最後的發展

最後，過了二十年的時光，白魔女的予言開始在天娜斯伊路（ティラスイール）實現起來。而白魔女亦曾說過「這個世界有被大波浪吞噬的命運」，而這句究竟隱藏了何種意思呢？另「大波浪」又究竟是甚麼呢？



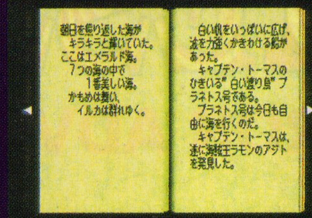
各位若想知這些謎的話，便要各位拭目以待啦！



大幅增強威力的次世代版本

既然移植到次世代機上，加入新的要素自然是不可少的，現在就介紹一下今次的版本有甚麼不同的地方。





動畫——正如各位看到的，今集故事中是會有動畫出場的，而且並不只是單單的字幕，更找到了著名的聲優來演譯，令玩者對故事的投入感大大地增加了不少。

查書——這並不是假的，當進入民家中，可以走到書架去看書，而且更有些情報會在書中找到答案及一些秘密。

各式各樣的MINI GAME——在遊戲中有些地方或場所是會出現MINI GAME的，當然有些GAME是可以賺到錢，如果玩者好運的話，可能隨時變億萬富豪也有可能。

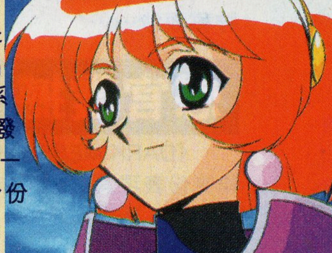
部份人物介紹

朱里安（ジュリオ）「CV：桑島法子」



顧名思義便是主角，是一名在科路天亞國（フォルティア国）拉古比村（ラグピック村）出身的十四歲少年，雖看來有些內向，但內心是一位非常認真的人。經常與古莉斯吵嘴時，表現出他的自我主張性格。今次由於要準備成人式，於是便與古莉斯一起，以奧魯多斯大聖堂作為目的地，開始他們的巡禮之旅。

古莉斯（クリス）「CV：三石琴乃」



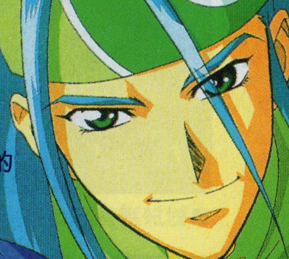
遊戲的女主角，同樣是在科路天亞國的拉古比村出身，十五歲，她能使用回復系及支援系魔法，性格比較活潑開朗。由於她比朱里安大一年，所以經常以監護人的身份去對待朱里安。

莎拉（シャーラ）「CV：冬馬由美」



在科路天亞國的某處出身（？），女盜賊一名（可是從未成功偷到過物件），假扮別人是她的拿手好戲，而且善於使用弓箭攻擊，由於她經常為了那「笨手笨腳」的古斯，令到任何偷盜計劃也遲功盡廢。

古斯（グース）「CV：林延年」



出身不明，亦同樣是盜賊一名，經常與莎拉一起去偷東西，雖然是一名美男子，可是他向來笨手笨腳，所以經常令偷盜計劃失敗。有空時便周圍去「溝女仔」，看來只有「把口」是最有用，但其實他投繩及投石是百發百中，另外也有十分好的廚藝，真是名乎其實的「入得廚房、出唔到廳堂」。

白魔女（白き魔女）



二十年前，作巡禮之旅時，到處留下了予言的人，而她的身份一直是個謎，是一位傳說中的人物。

狄路謝路（デュルゼル）「CV：青野武」

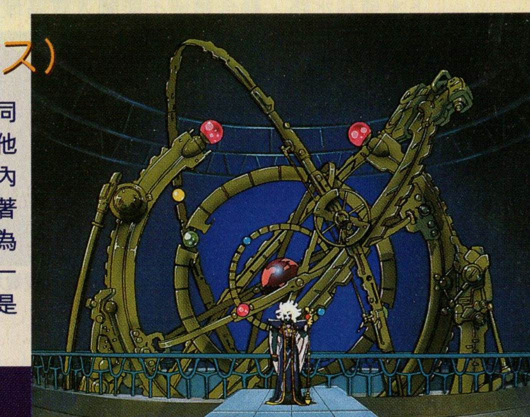
原是科路天亞國的宮庭劍士一名，二十年前，他接到一個要不捉到白魔女的任務。可是後來不知有何原因被幽禁在杜菲斯塔內。

伊莎比露（イザベル）「CV：中山真奈美」



科路天亞國的王后，在二十二年前突然在科路天亞國出現，並憑著她自身的妖艷而取得國王魯多魯乎（ルドルフ）的心，繼而登上了王座。至於她究竟與「白魔女」有何關係呢？

尼巴斯（レバス）



是伊莎比露的同伙，是一位占星術師，他在魯杜城（ルード城）內起了一座天球儀並操控著它。性格十分兇殘，是為求目的而不擇手段的一類。究竟他與伊莎比露是否有一些密謀呢？





DARK MESSIAH

INTERACTIVE HORROR ADVENTURE

在68期《遊戲誌》中，我們已為大家介ATLUS的AVG新作《DARK MESSIAH》中的遊戲特色、流程，以及眾PARTER CHARACTER人物之介紹，然而今次我們則開始深入介紹地下世界東京MESH其中的構造和PARTER CHARACTER之一——杉浦奈緒美的背景故事解說，揭開《DASK MESSIAH》的神秘面紗……

TEXT：KOTARO

AVG
製造商：ATLUS
價格：5800日圓
發售日：春季預定
對應DUAL SHOCK
MEM
PlayStation

感官震撼

《DARK MESSIAH》的世界觀、故事，以至關連影像都堪稱為充份表現其遊戲恐佈的一面，而廠商為達到這一點，在遊戲進行時，玩者視線外，以及融合體現位置遠近的聲音亦能清晰表示。此外，玩者在逃避融合體的同時，主角的心藏跳動能通過DUAL SHOCK之震動，讓玩者親身感受所面對的恐佈狀況。

奈緒美
どうして！？…逃げても逃げても、どこまでも
まるで、悪い夢でも見てるみたい

■對於那些窮追不捨的融合體，逃走便成為生存的基本條件



■改建後的地下水道

■迷宮中會出現不同的情況阻礙玩者前進，如漏電電線落下下水道中，主角太接近會發生危險，因而要繞道而行

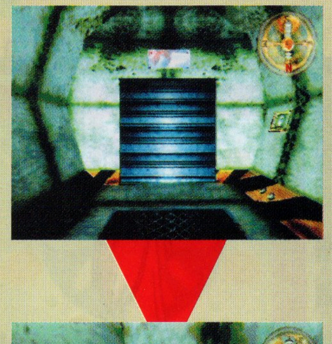
迷宮介紹

地下下水道・水路

這裏是主角因CULT教團「神聖之輪」的計劃而被捲入「東京MESH」之中，亦是故事序章中主角初抵達的迷宮，由於水路有着幾重分岐路線，所以當中的環境，是玩者可靠的指南針。因為與地上世界相異，地下下水道和水路均不存隱蔽的通道和建築物，對融合體而言，乃不宜藏身之地，而主角只要逃避進入地下下水道和水路，融合體便不能闖入該區域。



■供給地下下水道各區電源的發電機





■地下水道由不同的地段所組成，而眾地段的連繫之處均由鐵門分隔着，若主角想繼續前進便要想辦法打開阻隔之鐵門



■於牆上的奇怪印記，究竟有着甚麼意思呢？



■能觀看地面的ITEM「鐵之卡」



■水路中亦存着各種房間，其中發現用途不明的小鎖匙

東京 MESH 居住地區

地下下水道的下層是地下居民居往的地區，該處的中央廣場存在着謎一樣的怪塔，當中會遇上不同的NPC（NON-PLAYING CHARACTER）人物，與他們談話能得到各項不同的情報。居住地區的最大特點是其通道由各處所設置的鐵閘分隔着，能阻礙窮追不捨的融合體繼續前進。

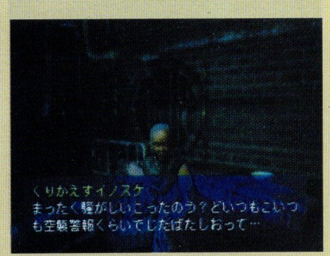




■地下生活者



■向地下生活者查問哪處是返回地上的出口

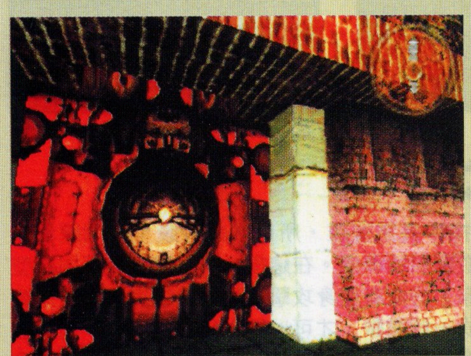


■地下世界有着不同個性的生活者



■從穿着軍服的壯年男子手上取得重要文書

居住地區貌


■時計之扉



■與地上世界同樣有着各種醫療設備，手術台便是其中之一



■居住地區的中央廣場，有着眾多生活者聚集於謎之塔的中心部份

PARTER CHARACTER STORY 介紹

杉浦 奈緒美

與朋友相約出外的杉浦奈緒美，一時大意忘卻了時間而夜歸……

在歸家的途中，奈緒美心中不明所以的懷着不安之預感，而此預感更將5歲時奈緒美受傷害的事情一一鉤起……

正乘座地下鐵回家的奈緒美，路上一直在構想夜遲回家的理由，就在此時電車搖晃，突然間不知從何而來的衝擊向車內襲。

—『近日頻仍發生的「地下鐵內行踪不明事件」，可能與龐大集團支持的CULT教團「神聖之輪」有關。』—

因強大的衝擊而倒下的奈緒美，在朦糊意識中聽到乘客的悲鳴，眼見他們躺於血泊之中，奈緒美不吉利的預感應驗了。在衝擊過後不久，回復意識的奈緒美眼前出現一名同為電車乘客的男子。面對素未謀面的人，對事情真相全不知情的奈緒美，難怪會出於本能的驚怯。恐佈的氣約濃罩下相方也一言不發，二人亦並未留連於該處，離開車廂往最近方向的車站前進。而他們抵達車站時，發現已有大批人正在等待着，當奈緒美禁不住心頭一下的同時，車站內之人們回以的只是強烈的燈光和揚聲器的聲音……

「站着！雙手放於頭的背後，在原處回答盤問，若再接近的話便格殺勿論！」

全不知情的奈緒美被身穿避彈衣、攜着武裝的男子包圍。就在鎗聲響起、已感絕望的同時，鎗嘴卻朝往別的方向處，那些從遠處意識中所見的謎之生命體，不！或許說是怪物會更像樣，正向着奈緒美二人驅進迫近。千鈞一髮的時候，他們不自覺地闖進於數米外的門後之地下世界——「東京MESH」的入口，可是他們卻不知道在地下世界內還有更恐佈的事情跟隨着……



■擁有優越的預知能力之奈緒美，體力與常人無異



■被受命運的作弄，一名普通女子高中生落入恐佈的闇之世界當中



■然而其預知能力卻不能為她找尋出口



快呀！冇時間啦！

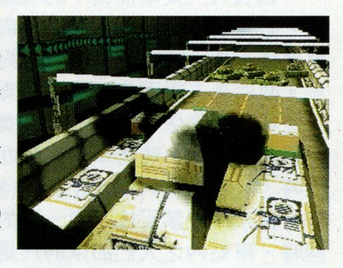
TEXT：怪獸

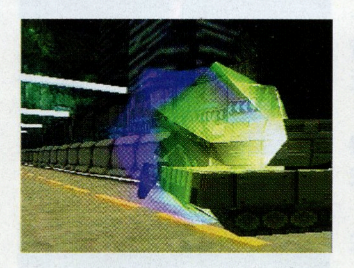
ACT　MEM
製造商：Sony Music Entertainment　發售日：4月23日
售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK
PlayStation

可變走攻 GUNBIKE

故事

2095年，新人類（ミチ）以壓倒性的軍事和科技力量開始攻擊人類，而人類為了生存，準備和新人類作一場生死戰。之後派遣最精銳的「GUNBIKE特攻隊」到歐亞大陸執行這項艱辛的任務，而這些GUNBIKE的駕駛者是人類的最後希望。







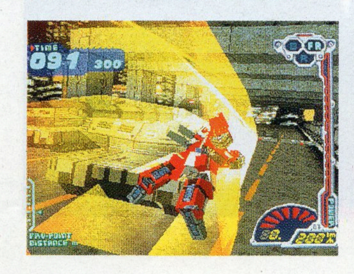
遊戲簡介

在遊戲中共有兩個模式，第一個是故事模式，而另一個是練習模式。兩個模式都需要駕駛一架可以作三段變身的戰車，來完成每一關的任務。戰車方面共有三架，而每一架戰車都三個型態，包括有SB-MODE（SPEED BIKE）、AR-MODE（ARMORED RALLY）和AFR-MODE（ARMORED FIGHTING ROBOT），而每個型態都有它們自己獨特的優點：

SB-MODE—在三個型態中，擁有最高極速的型態。它除了低速加速力低之外，其餘中和高速加速力都非常良好，而防禦力非常低。

AR-MODE—速度和防禦力都介乎其餘兩個型態中間，低速加速力最快。

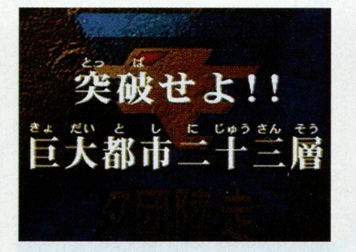
AFR-MODE—是唯一一架可作攻擊的型態，而攻擊力和防禦力非常高，但極速和加速力很低。





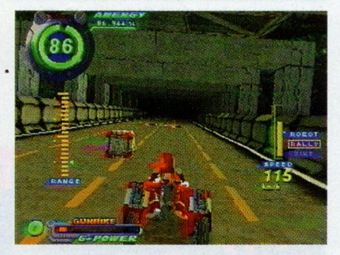
故事模式

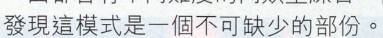
玩者進入故事模式後，需要從三位角色中揀選一個，而每個角色所駕駛的戰車都有各自的特點。在這模式中會有很多任務需要玩者去完成的，而有部份任務都是要求玩者在一條迂迴曲折而有很多分支的道路上駕駛，最後便要和頭目進行決戰。但玩者要非常小心打頭目之前的那段道路，因為這些會很容易便會迷路，所以玩者要經常留意測距計和SELECT掣中的指示，便可以知道玩者自己是否走錯路。在迷宮中，有一些牆壁是要作攻擊後，才可以通過，而途中會有一些補給物資，取得後便會增加無變感反應表中的時間。







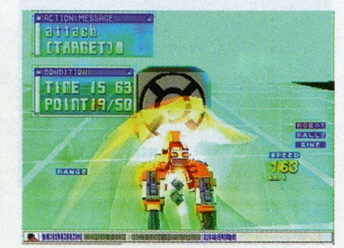




練習模式

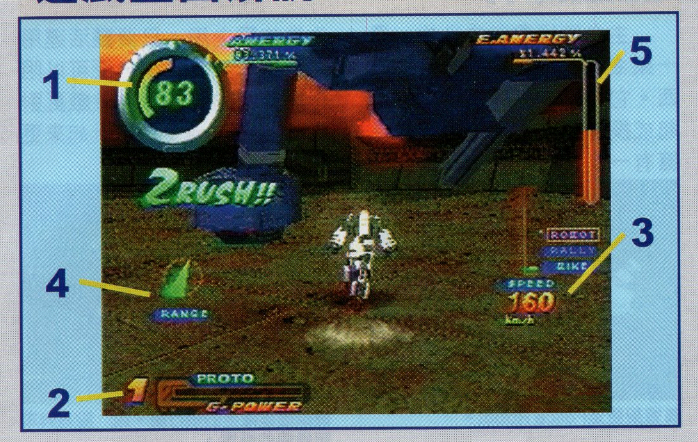
由於這遊戲的操作異常複雜，所以遊戲特設了一個練習模式，給玩者作玩這遊戲前的準備。在這模式中，將會有不同類型的練習關數等待大家，好像有埋身攻擊練習、射擊練習和變型練習等。玩者需要完成一個關數，才可以進入另一個關數，而關數面都會有不同難度的同類型練習。當玩者進入這模式後，才會發現這模式是一個不可缺少的部份。







遊戲畫面解說



1. 無變感反應表

無變感反應表中的時間會不斷地減少，而每一次受到攻擊時，反應表會大副度減低剩餘時間。當無變感反應表的時間減至零的時候，機體便會停止活動。

2.槍炮表（必殺技表）

玩者每一次擊倒敵機時，這條能力值便會增加一少部份，而當能力值加至滿的時候，機體便增加一種武器。

3. 機體過熱表

當玩者切換了ARF-MODE機體時，便可按×掣作衝前攻擊，而過熱表的數值不斷增加。當表中數值增至滿的時候，衝前這功能便會強制停止進行回復。

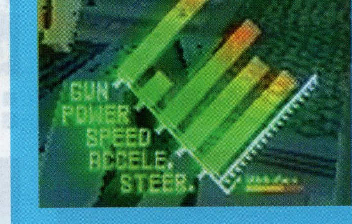
4. 測距計表

在遊戲中玩者可能會迷失方向，這個時候這表會顯示出玩者的方向是否正確。當正確時，這表會顯示正常的綠色；錯誤時，這表會顯示橙色。如果玩者還是不知去向，可按SELECT掣，便會看到正確的方向指示。在打頭目時，更可看到頭目所走的方向。

5.頭目能源捧

這條能力值只在打頭目時才會出現，因為這條是頭目的能源捧。這條能源捧除了用BAR來顯示外，能源捧上還有剩餘能源的百份比率。

性能解說



• GUN

GUNBIKE的總合性能。能力值越高其本性能越好，容易操控的機體適合初學者使用。

• POWER

攻擊力能力值。能力值越高表示攻擊力就會越高。

• SPEED

最高速度能力值，能力值越高表示最高速度越高。

• ACCELE

加速力能力值，能力值越高表示加速速度越快。

• STEER.

轉彎能力值，能力值越高表示回旋角度越大。

各型態的操作方法

操作掣	SB-MODE	AR-MODE	ARF-MODE
方向掣—左右	左右回旋	左右回旋	左右回旋
方向掣—上	—	切換 SB-MODE	前進
方向掣—下	切換 AR-MODE	—	後退
START 掣	停頓	停頓	停頓
SELECT 掣	測距器切換	測距器切換	測距器切換
L1 或 R1	滑行	滑行	急回旋（左右）
○掣	制動器	制動器	蹲下（防禦）
×掣	加速	加速	向前衝（攻擊）
□掣	變換 ARF-MODE	變換 ARF-MODE	變換 SB/AR-MODE
△掣	ACTION	ACTION	ACTION

人物介紹

一平（CV：高木涉）

男／日本人／15歲



他駕駛的是紅色戰機「GUNBIKE」，而他是個不會經常使用頭腦的人。他的哥哥（鐵平）在「他」團中駕駛一架銀白色的GUNBIKE，而鐵平是一個被稱為「紅色領布」的英雄，但他參予「初號作戰」後便失去蹤影。這件事令到一平自暴自棄，後來他受到樂奧羅的勸導加入了「他」團。

AMI（CV：菅原祥子）

—／—／—歲



她駕駛的是試用型戰機「比路特」，她是由「光明寺機關」從人類和新人類的細胞中製造出來的第一號人造人試驗品。而她被製造出來的目的是要駕駛「他」團的GUNBIKE。AMI這個名字是由樂奧羅為她所改的。

樂奧羅少佐（CV：森川智之）

男／日本人／20歲



他駕駛的是黑色戰機「艾古絲」，在現在的GUNBIKE特攻隊中，他是唯一一位正規軍人。他在「初號作戰」中，以一個人的力量擊毀了五架新人類的攻殼兵器，而令他聲名大震。還有他是在這作戰計劃中的唯一一個生還者，現在成為特攻隊隊長。由於他每件事都以隊員的安全為大前題，所以受到隊中隊員的愛戴。





目標是擁有強大神秘力量的古代文明遺跡，一個世界觀近似天空之城的壯大冒險遊戲，你又怎能錯過呢！

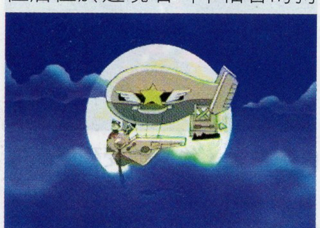
Text：積奇

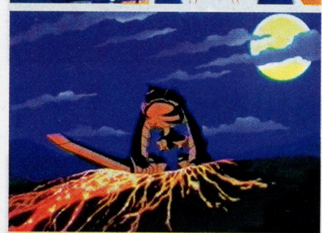
製造商：BANDAI　發售日：4月16日
售價：358港圓
ARPG　MEM　PlayStation

© BANDAI 1998

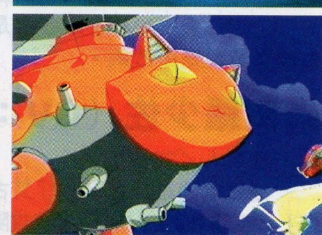
STORY

遊戲的舞台是一個擁有無數浮遊島的不思議世界—普麗尼，是一個由狗人和貓人兩個民族所組成的世界。玩者是一位居住於邊境名叫華幅魯的狗仔警察，為了逮捕搔擾附近居民的「黑貓團」而出動。於查案途中，華幅魯會被捲進一個關係全普麗尼命運的大事件之中！





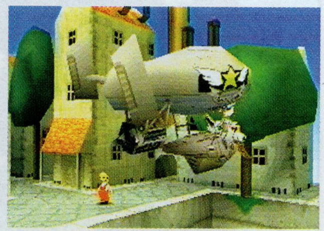




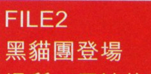

遊戲操作

主角華幅魯所乘坐的，是一架名叫Police Robot的東西。它不但能夠跳躍，還可拾起或投擲地上的東西，胸前更擁有一支「Bubble Gun」，可作為攻擊之用。只要靈活運用這架Police Robot，便可以阻止黑貓團的野心了。遊戲更對應Dual Shock手制，玩起來更有立體感啊！


■這架便是Police Robot。


■華幅魯乘坐的飛行船。內　設有與本部通訊的裝置。

一切也是由這　開始，華幅魯的搜查FILE！



FILE1
突然的出動邀請
場所：保魯特村的自宅

一早醒來，本想着可在久違了的休假日享受一下，突然一個電話打來，正是署長。他説尼沙格市正被黑貓團搗亂，希望華幅魯可立刻前往。為了除暴安良，華幅魯只好把假期延遲了。



■還以為可以休息一下，黑貓團真是可惡！（華幅魯）

FILE2
黑貓團登場
場所：尼沙格港口

到達尼沙格，和市內的人説話後，知道黑貓團正於倉庫中搗亂。把小貓逮捕後，發現黑貓團的Boss三人組正駕駛飛行船前往遺跡方向。於是華幅魯便急起直追！


■他們在我的倉庫上跳舞啊！真激氣！（倉庫主人）

FILE3
廣場上的小貓退治
場所：尼沙格中央廣場

為了追捕黑貓團，華幅魯到達了中央廣場。黑貓團為了使遺跡的升降機不能運作，奪取了石炭。只要把它們乘坐的飛船擊落，奪回石炭，便能使升降機發動。


■很多謝你把石炭取回啊，這樣升降機便能發動了。（作業員）

FILE4
往遺跡之頂
場所：天空之遺跡

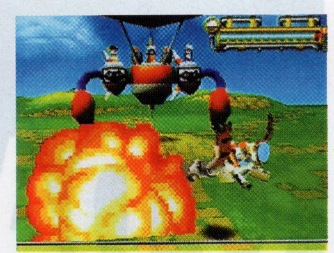
利用升降機，華幅魯到達了遺跡的頂部。終於與黑貓團面對面了！一個奇怪的木箱突然爆開，出來的正是華幅魯的後輩「彬達」。原來他亦想助華幅魯一臂之力呢！



■可惡的黑貓團！前輩，這　就交給我吧！（彬達）

FILE5
與黑貓團的Boss對決
場所：天空之遺跡

在遺跡上的，正是黑貓團的Boss。華幅魯發現坐在Boss機上的正是他的青梅竹馬朋友「亞莉絲亞」。面對正在懊惱之中的華幅魯，黑貓團正展開攻擊。幾經辛苦終於把強敵擊退，而遺留下來的，是一粒正在發光的結晶石。



■黑貓團是不會就這樣消失的，以後的事也交給你了。(警察署長)

FILE6
市內的情報收集
場所：尼沙格市

黑貓團離開後，華幅魯便於市內收集情報。遺跡的事、結晶石的事、浮遊島的事等各式各樣的情報也可於這　收集得到。



■為了多謝你把黑貓團擊退，請你把禮物收下吧！(居民)

登場人物介紹



華幅魯

正是玩者所扮演的角色，性格大方的青年。今次亦於休假中被急召往尼沙格市執行任務。



亞莉絲亞

「普烈絲」三姊妹的長女。作為黑貓團的Boss，小貓們都稱她為大家姐。有傳聞她是華幅魯的青梅竹馬好友啊！



史荻亞

普烈絲三姊妹的次女。是黑貓團中最冷靜的一個，亦兼任照顧姐妹的職責。



芙莉亞

普烈絲三姊妹的三女。活潑開朗，擁有永不言敗的精神。和華幅魯的對決就像玩遊戲一樣。



拉西魯

華幅魯的祖父，是一名考古學者。由於華幅魯自幼父母早逝，所以由細到大也是由拉西魯所照顧。是研究「鐵巨神」方面的專家。



荻莉亞

「侯頓三世」的愛女。活潑好動，常常不理護衛的勸告走出城外，令父王十分擔心。



杉達

是華幅魯的後輩，性格認真，擔任和本部通訊的工作。一、兩次的失敗是不會令他放棄的。



警察署長

普麗尼的警察署署長。性格剛強，就是因為他一句說話，使華幅魯的休假報銷。



侯頓三世

普麗尼王國的國王。雖易發脾氣，但亦勤政愛民。面對着荻莉亞，身為國王的他亦束手無策。



史安

普麗尼王宮的騎士團團長。警覺性十分精銳，常發現荻莉亞偷偷離開王宮。



積爾

荻莉亞的家庭教師，是一個萬能的執事人。



夫魯

於背後支援黑貓團的人，是謎一樣的人物。



G DARIUS

Text：積奇

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

STG 製造商：TAITO 發售日：4月2日
售價：358港圓
MEM PlayStation

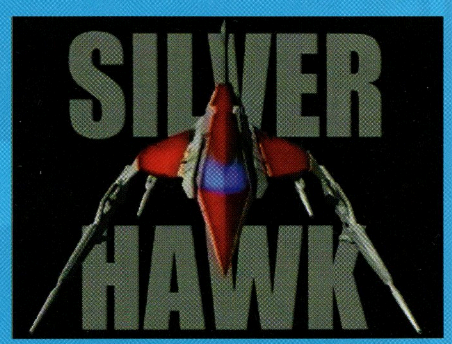
DRIUS的傳統是甚麼？當然便是那巨大的魚形戰艦了！



■男主角SAMLLUCK



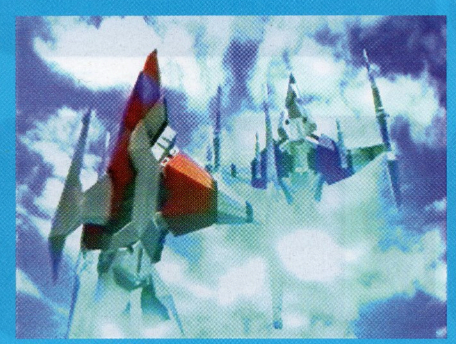
■女主角LUTIA



■加上還架SILVER HAWK



■可以出動了



■往無邊的天際



■敵人亦正在等待中

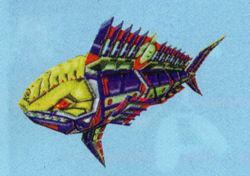
STORY

一班未知的敵人，稱為「絲瑪」的艦隊正要來襲，主角Samlluck和Lutia便駕姝Silver Hawk迎戰。敵人乘坐的正是各種不同種類的機械魚類，面對這樣強大的敵人，你有信心戰勝嗎？

自機的操作

○鍵	SHOT 射擊
×鍵	CAPTURE BALL 把敵人吸收
□鍵	RAPID FIRE 連射

各頭目的棲息地和使用指令



Fast Captain

棲息地：Zone α的Area A
指令：↓↘→

Reverse Direction

棲息地：Zone σ、ε、ζ的開頭
指令：→↓↘

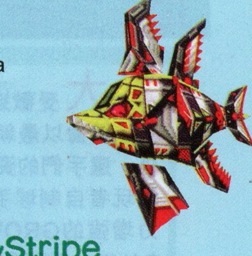


QueensChild

棲息地：Zone γ開頭，Area E、F
指令：←↙↓↘→

TyrBlade

棲息地：Zone ι、η，Area Q、R、S、T
指令：→←↙↓↘→

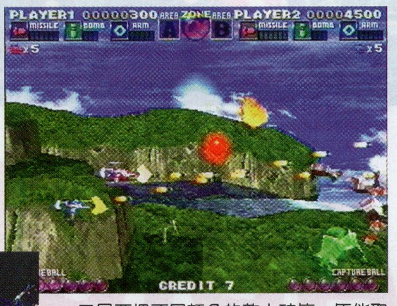


GrayStripe

棲息地：Zone θ、η開頭，Area M、N、O、P
指令：→←↙↓↘→

只要破壞敵機，取得道具便能Power Up！

Silver Hawk是依靠擊毀敵機，從而取得道具來Power Up的。當發現敵人以一組的形式飛來，而該組敵人的最後一架又是不同顏色的話，只要把它擊落便能取得道具。

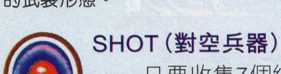


■只要把不同顏色的敵人破壞，便能取得道具來強化Silver Hawk。



■各種Power Up道具和Capture Ball的武裝形態。

Power Up道具分為四種類，詳情可看下圖。除了Power Up道具外，亦有銀色的獎分道具和金色的全滅道具。



SHOT（對空兵器）

只要收集7個紅色道具，便會由Missile轉為Laser，再由Laser轉為Wave。



BOMB（對地兵器）

和SHOT同時發射的對地兵器。只要收集4個綠色道具，便會由Normal轉為Twin，再由Twin轉為Muti。



CAPTURE BALL

是一樣可把敵人吸收的紫色道具。只要把Capture Ball射出又命中敵人的話，便可把敵人吸收變成自己人。Capture Ball最大可儲存6個。



ARM（SHIELD）

可說是一個防彈用的盾。只要收集青色道具6個，便可由Normal轉為Super，再由Super轉為Hyper＋耐久力強化。只要不停收集，耐久力會變成MAX。

用CAPTURE BALL把中頭目也變為自己人吧！

這個遊戲除了可把一般卒仔變成自己人外，連中頭目也可以吸收啊！只要把它的頭部破壞，便能使用CAPTURE BALL把它吸收。當它變成自己人後，只要輸入適當指令，便能使用特殊武器，其破壞力相當驚人啊！

把Silver Hawk的神秘力量解放，向敵人的艦隊進攻！

只要把β Beam轉為α Beam，便可輕易把敵人的巨大戰艦解決！

於各版的最後，身為BOSS的巨大戰艦便會登場。它們都有着和Silver Hawk的α Beam相同力量的β Beam。當β Beam和α Beam接觸時，它們便會互相干涉，這時只要玩者把攻擊鍵連按，便能把敵方的β Beam轉為自己的α Beam（稱為COUNTER）。只要不斷利用Counter把自機的α Beam力量增強，便能把敵方的巨大戰艦一氣擊沉！對連射沒有自信的人，因PS版設有連射鍵，相信也可以感受到〝COUNTER〞的爽快感。



■BOSS發出β Beam了，快發射α Beam還擊吧！

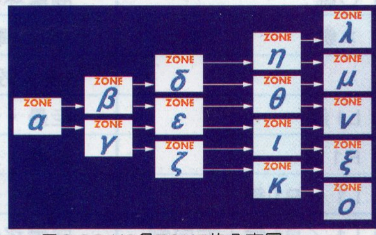
COUNTER次數越多，α Beam的威力便會倍增！

FOURFOLD COUNTER
TRIPLE COUNTER
DOUBLE COUNTER
COUNTER

敵方的巨大戰艦，一次會放出2條β Beam的。於這時自機放出α Beam便可作出Counter。Counter的最高次數是四次，亦即是自機的α Beam可作出四階段的強化，其威力足以遮蓋整個畫面。但是如果Counter失敗的話，被強化的能量便會反彈回自己身上。

系列傳統的路線分支系統

DRIUS的特徵便是路線分支系統。於這個G DRIUS中，全部15個ZONE 共有5個分支，而於ZONE內亦有分支存在。選擇不同ZONE，出現的敵人和BOSS也不同。



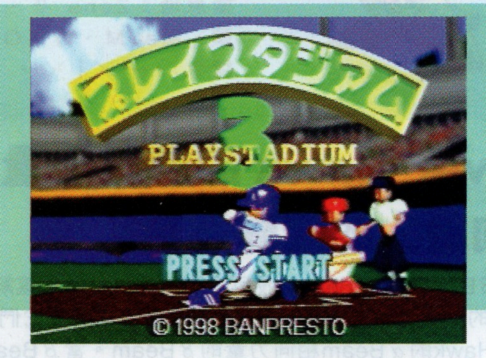
■G DRIUS各ZONE的分支圖

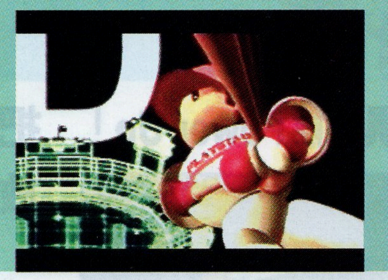
是一個怎樣的遊戲呢？

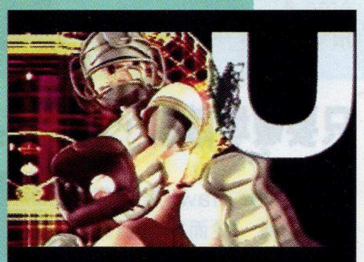
大受歡迎的棒球遊戲PLAY STADIUM系列，將會以最新版登場。除了角色的動作有趣之外，選手們的資料更是真實的啊！遊戲內更有可供玩者自制球手的EDIT MODE，更有使球隊實力增強的GROWING UP MODE，只要把資料SAVE，便可拿自己的強隊與朋友比賽了！！











PLAY STADIUM 3

PLAY STADIUM最新作將會以全多邊形登場，本作更加添了最新的球隊資料啊！

Text：積奇

製造商：BANPRESTO　發售日：4月發售予定
售價：5800日圓
SPT　MEM　PlayStation

操作系統



平時

方向制	游標的移動
○鍵	選擇之決定／下一頁
×鍵	取消決定／前一頁

球賽進行時（Dual Shock）

方向制	壘指定、方向、游標的移動
△鍵	（攻）進壘、盜壘
	（守）牽制、Touch
○鍵	觸擊球
×鍵	（攻）揮棒、歸壘
	（守）投球、傳球
L1鍵	走壘、全Runner進壘
R1鍵	走壘、全Runner歸壘
L1＋R1鍵	走壘、全Runner停止
L1／R1鍵＋方向制	守備移位

各MODE介紹

OPEN戰（オープン戰）…是一個可自由選擇球隊和比賽對手的模式。
PENNANT RACE（ペナントレース）…公式戰，以奪取優勝為目標的模式。
GROWING UP（グローイングアップ）…可把自己的球隊強化。
HOME RUN RACE（ホームランレース）…以全壘打數目來分勝負。
TRAINING（トレーニング）…這模式可供玩者作打擊、守備等的練習。
TEAM EDIT（チームエデイット）…可自行制作球隊。
OPTION（オプション）…遊戲設定和操作方法之變更。

(menu screen: オープン戦 / ペナントレース / グローイングアップ / ホームランレース / トレーニング / チームエディット / オプション)

OPEN戰

選擇喜好的球隊作一回合的賽事！



■於這個模式中，還可以選擇Edit Mode內你所Edit的球隊進行比賽。



■球賽中的規則也可自由設定。

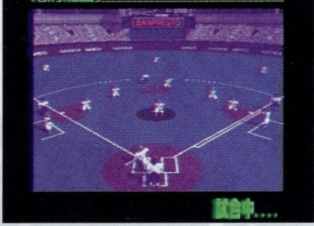


PENNANT RACE

以優勝為目標努力吧！這個模式亦是對應Edit Mode的，只要把你所作的球隊用來作賽，你便可以監督身份觀看賽事了，



■可選擇15場或135場比賽。


■尤如真實的比賽。

GROWING UP

可以把EDIT MODE所作的球隊再進行強化便是這個GROWING UP MODE！可選擇CPU戰或2P對戰。當選擇與CPU對戰時，先選擇對手的LEVEL，再選擇PLAY MODE（プレイモード）或監督MODE。在PLAY MODE中，攻擊和守備也是由玩者控制的。而在監督MODE中，玩者會變成球隊的監督，選手們會因應你的指示而作出行動，而你則可以坐在一旁慢慢的欣賞該場賽事（有多個視點可供選擇）。最後是球場的選擇，有室內和室外、Day Game和Night Game之分。只要於球賽中勝出，更可以得到把球員強化的道具作為獎勵的啊！



■CPU對戰時，可向最高LEVEL的球隊挑戰，這樣可使球隊的實力大幅強化啊。



■PLAY MODE是技術，監督MODE是重視戰略，要選那一個MODE也是由你決定的。

HOME RUN RACE

選出你心目中的選手，以HOME RUN數來決勝負吧！

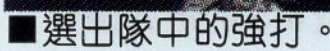
ONE PLAY的場合

向HOME RUN數目的記錄挑戰，只要得到好成績更可於賽後簽名。

TWO PLAY的場合

2P對戰時，誰先打失5球，球賽便會完結，以HOME RUN數目多為之勝出。




■選出隊中的強打。



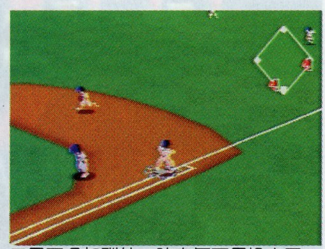
■看吧，又一支HOME RUN了！

TRAINING

可選出喜好的球隊進行打擊、守備2種類的練習模式（練習結果不會影響選手能力）。打擊模式是以打直球、水平外曲球等作為練習，而守備模式則是以LOCK、DOUBLE PLAY和阻止TOUCH UP（當下個擊球手舉棒時離壘的跑者又跑回原位）三方面的訓練。



■可選擇投球的是左投或右投。


■只要多加訓練，防守便不用擔心了。

TEAM EDIT

要制作一隊強隊，先決條件便是要有好球員。制作球隊時雖然所持的資金有不少，但在挑選球員時，不要以為擁有無數經驗的老將便一定是好，因他的年薪往往以千萬計算。相比起來，年薪只需200萬的新人就更為化算，除了可自訂名稱等各樣外，其訓練後的能力更往往出人意表。



■在選手LIST中，不要忘記挑選新人啊。



■球員編號、守備位置以致肌膚顏色均由你選擇。

遊戲講座

遊戲開始前，待筆者給各位一些心得吧！

1 初次玩這遊戲的人，不妨把OPTION內「打擊」一項設為FOLLOW（フォロー）。

2 當自己的選手走回本壘時，只要於適當時按下START和SELECT鍵，可降低被捕手Touch Out的機會。

3 監督模式是可於遊戲中隨時轉變的。在己方大勝時，不妨把監督模式轉為「ON」，這樣便可以以不同視點觀看餘下賽事了。

4 PENNANT RACE的135場比賽模式中，只要戰至最後，便會有個人成績的發表。三冠王、最優秀防禦率等獎項也會逐一頒發。

5 TEAM EDIT模式中，並不是有錢便能製成強隊的。有些年薪低的選手亦擁有極高的能力值。如有金錢多出的話，不妨購買多些道具把球員強化更為化算。

6 在GROWING UP模式中所拿出的道具，於賽事進行中是不能取回的，請努力取得勝利吧！

SD高達 GCENTURYS

高達戰棋終於在次世代再度出現了！！

噢！GUNDAM XX出場了

精彩的OPENING畫面

BY：非洲-JELLY

製造商：BANDAI	容量：CD-ROM
發售日：發售中	售價：6800日圓

MPLY MEM SLG SEGA SATURN

序

自任天堂以來SD高達戰棋便一直伴着我們成長（一講到這裏便有點感觸，仲好似好偉大），而這系列終於來到次世代時，對像我那樣的高達迷來説，真的要感動流涕呀！這遊戲移植到SATURN後，除了加入精彩的OPENING之外，還有新的機體可以使用（有筆者最喜愛的GUNDAM XX），不再浪費時間了，立即為大家介紹這遊戲吧！

軍隊簡介



連邦軍—擁有最多機體的軍隊。有最強的宇宙專用機GP03，最強的量產機GP03-S，移動力最高的GP01及用途廣泛的F91。



奧干—奧干的Z及ZZ GUNDAM是最為普及的強力機體，而ACE專用機體FULL ARMOUR的ZZ威力驚人。不過其TEC 3以下的MS較為弱。



尼加美利迪亞—與奧干同樣，尼加美利迪亞TEC 3以下的MS也較為弱，但是能夠大量生產V2 GUNDAM的話，此問題便可乃解決。



撒夫爾同盟—有強力的格鬥機動戰士（MF），其軍隊的攻擊力不用置疑，不過撒夫爾同盟是沒有戰艦的。



植民星國家連合—植民星國家連合跟撒夫爾同盟一樣，有很多強力的MS。此軍隊最大特色，便是有　有MAP攻擊的WING 0、X及XX GUNDAM。



自護公國軍—自護公國軍跟連邦軍一樣擁有大量MS。



新自護—機體數量比較少，但是有NT高的機師時，便會變得很強。



迪拉斯艦隊—擁有很多宇宙用的MA，其MAP攻擊強得恐怖的GP02，可令敵人陷入苦戰。



阿古捷斯—阿古捷斯於TEC 3及TEC 4的MS都有很高的性能，而NT值高的機師在這軍中，必定能發揮最大效用



泰坦斯—同阿古捷斯一樣有很強的能力，但給新類型人用的MS比較少，卻有很多可以變形的MS。



死亡先鋒—如能將死亡先鋒的量產型MS運用得好，絕對不是弱者。



贊司加魯帝國—TEC 3及TEC 4的MS都很實用，而且亦十分經濟。



DEVIL GUNDAM軍—是擁有最少機體的軍隊，但不可以低估其能力，擁有最多EN的DEVIL GUNDAM便在此軍之中，還有戰鬥力很高的MASTER GUNDAM。



OZ—沒有戰艦的OZ，其MS的能力比其他軍隊都要強，有新登場的多魯桀斯II，基本能力都十分高，是量產型MS的最好選擇。



遊戲模式

SCENARIO MODE——是故事模式，在此模式中可以重溫過去GUNDAM世界內的大戰及名場面，讓玩者親身體驗戰況，改變歷史。

SINGLE MODE——玩者可以在GAME內提供的所有舞台中選擇一個來進行遊戲，更可一次過聯合數支隊伍組織成一支強大的軍隊，製造出更多不同的機種

WORLD MODE——玩法基本上和SINGLE MODE相似，但更具規模，是要從宇宙、月球或地球三個區域中，選擇一個來開始，以制霸全宇宙為目標

CENTURY MODE——在這模式中，玩者需順序完成8個STAGE，而每一版的金錢是可以累積的

ORIGINAL ORGANIZATION——玩者可自行創造軍隊，在14支軍隊共200多款MS選取喜歡的組合

ACTION MODE——純粹是一個戰鬥模式，玩者可選擇任何一部MS跟四個朋友對戰

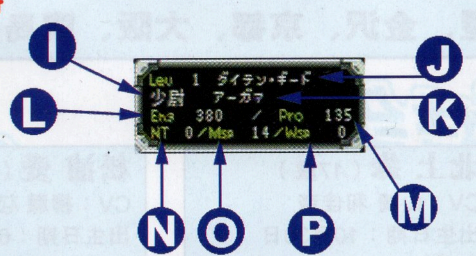
遊戲畫面介紹

地圖畫面

1.SCO：現有的分數
2.CAP：金錢的數量
3.INC：每回合的收入
4.TEC：技術力的等級
5.MS：所有機動戰士數
6.WS：所有戰艦數
7.TURN END：現在的回合數/限定的回合數
8.（XX：XX）：游標的座標

機體資料

1.機師的等級
2.機師的名字
3.機體的名稱
4.所剩的EN
5.推進力
6.新類型人等級
7.機動戰士補給
8.戰艦補給點數



操作方法

地圖畫面

A 掣	喚出指令 BAR
B 掣	取消 / 不進行戰鬥
C 掣	決定
L/R 掣	將游標轉移到別的機體
X 掣	將地圖上所有機體隱藏
Y 掣	顯示及隱藏地圖上的六角格仔 HEX
Z 掣	加快游標的移動速度
START 掣	結束命令

戰鬥畫面

A/B/C/Z 掣	使用不同的武器
X 掣	使用浮游砲
Y 掣	如在地上時可作跳躍
L 掣	固定機體的方向
R 掣	防禦
START 掣	開始戰鬥

系統命令

狀況表	支軍隊擁有的機體的總數
戰機（ユニット）表	顯示機動戰士及戰艦的列表
占領表	顯示現在的佔領狀況
全地圖（ミニマップ）	顯示整個地圖的形勢
宇宙	在進行多版圖遊戲時，轉為宇宙的畫面
地球	在進行多版圖遊戲時，轉為地球的畫面
月	在進行多版圖遊戲時，轉為月球的畫面
系統（システム）	可進行遊戲的設定
LOAD（ロード）	讀取遊戲的進度
SAVE（セーブ）	儲存遊戲的進度



機體命令

移動—移動這項中，要留意的便是「降下」和「打ち上げ」

砲擊—如果機體本身有遠距離攻擊的話，便可選這項作出攻擊

攻擊—在接近敵人的情況下，就可以攻擊，如鄰接的地方有自軍的機體，便可圍毆敵人

發進—選了這項後，若機體的ICON旁有OK，該機便可發進

自爆—由於機體限制的問題，影響到生產，所以一定要淘汰一些戰友

特殊—有些機體是裝備有強力武器的，選了這項後，便會顯示攻擊範圍，按X/Z掣調節方向，再按掣便可

NT—當機師有一定的新類型人（NT）等級後，加上駕駛的機動戰士備有NT的攻擊武器時便可使用NT攻擊

補給—當與補給機體鄰接時，便可進行補給，否則能源耗盡便不能行動了

變形—只有特定的機體才可使用這項

生產指令

基地——在進入這項後，按Y掣是生產MS，而按Z掣則可生產戰艦。

ハンガー——在這項生產MS及戰艦比較簡單，只須在視窗中的數字選擇便可。



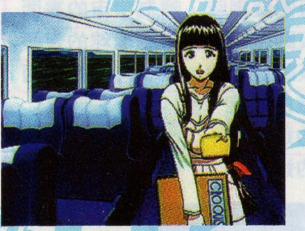
孃樣特急

BY：非洲-JELLY

MEM | 製造商：MEDIA WORKS | 容量：2CD-ROM
發售日：預定7月9日發售 | 售價：預定6800日圓

AVG　SEGA SATURN/ PlayStation

一起乘坐火車找尋自己的對象吧！





縱橫日本的超豪華特急列車-VEGA！在車廂內發生了種種令人難忘的事情。玩者可遊遍日本各地的名勝，欣賞各地美麗的景色，在旅途中結識的女孩，在此段時間內，彼此的感情日益濃厚。於旅程完結時，仍在玩者身邊的會是誰呢？

STORY

『會遇到很多可愛的女孩子啊……
座在我附近的人會跟我成為朋友……
會有人説「可以幫我拍照嗎？」……
我會因幫別人搬重的東西而得別人的好感……
與女孩子一起遊玩，並一起進餐……
女孩子會向我索取電話號碼……』
唔……這樣的旅行簡直是一流啊。好！那麼便到四周逛逛吧！

遊戲流程

此遊戲的流程主要是環繞 -- 車廂模式及觀光地模式

車廂模式 ---------------------- 在列車移動中，於車廂內能夠約女孩子到觀光地約會

觀光地模式 ------------------ 於車廂內約了女孩子後，在列車到站後便可跟所約的女孩子遊覽四周，每個地區有5~10個觀光點，觀光地模式有以下的地區可以去：

札幌、青森、仙台、東京、松本、名古屋、金沢、京都、大阪、廣島、博多

CHARACTER FILE

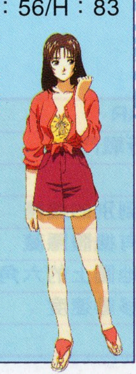
千歳 さとみ（17歲）
CV：半場 友惠
出生日期：3月5日
星座：雙魚座
血型 A型
身高 160cm
三圍 B：84/W：56/H：82
千歲是一個很普通的女孩子，為人十分認真，最不喜歡別人欺騙她



山口星奈（17歲）
CV：長澤 美樹
出生日期：9月30日
星座：天秤座
血型 O型
身高 160cm
三圍 B：82/W：57/H：83
有想超越男性的性格，但不太懂女孩子該做的事和戀愛的事

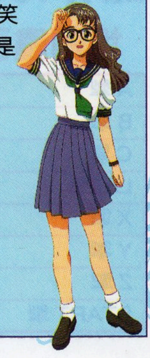


北上 綠（17歲）
CV：山崎 和佳奈
出生日期：10月30日
星座：天蠍座
血型 A型
身高 162cm
三圍 B：85/W：56/H：83
對任何事都十分冷淡，她説話比較直接，所以經常被人誤會。



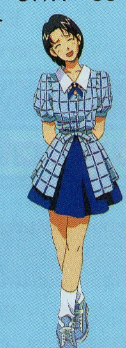
松浦 愛（18歲）
CV：柳瀨 なつみ
出生日期：6月7日
星座：雙子座
血型 A型
身高 154cm
三圍 B：80/W：54/H：80
面上總是掛着笑容，但是內心是十分寂寞的







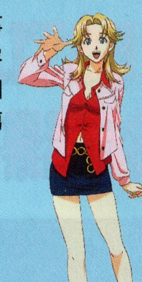
津山 菜菜子（21歲）
CV：永島 由子
出生日期：3月30日
星座：雙魚座
血型 O型
身高 180cm
三圍 B：80/W：57/H：85
看愛情小説時會哭的軟弱女孩，是一名關西人



鹿島 靜花（22歲）
CV：伊藤 美紀
出生日期：7月20日
星座：巨蟹座
血型 B型
身高 162cm
三圍 B：88/W：55/H：80
自尊心很高的她，性格十分固執，在一次意外令她哭得很厲害



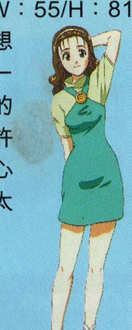
愛莉娜.尤莉.蘿蒂斯（18歲）
CV：笠原 留美
出生日期：7月25日
星座：獅子座
血型 AB型
身高 175cm
三圍 B：91/W：58/H：86
很喜歡娛樂事物的她，很容易跟其他人相處，十分和藹可親



伊東 小麥（17歲）
CV：宮村 優子
出生日期：5月5日
星座：金牛座
血型 O型
身高 150cm
三圍 B：78/W：60/H：83
十分健談的小麥，對流行的事物十分敏感。



加古川 秋子（17歲）
CV：住友 優子
出生日期：11月24日
星座：人馬座
血型 B型
身高 159cm
三圍 B：83/W：55/H：81
秋子做事一想到便做，有一般少女怕羞的性格，有少許任性，嫉妒心很強。她不太懂得說謊



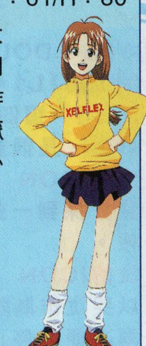
岩泉 風音（16歲）
CV：中山 真美奈
出生日期：1月18日
星座：山羊座
血型 B型
身高 156cm
三圍 B：82/W：53/H：80
正義感很強，有一顆純真的心，熱愛小動物，但不善與人溝通



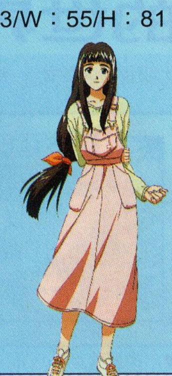
飯山 みらい（15歲）
CV：中川 亞紀子
出生日期：9月18日
星座：處女座
血型 A型
身高 159cm
三圍 B：84/W：56/H：82
是一名很受歡迎的偶像，在VEGA上嘗試當一日車長的滋味



七尾 つばさ（14歲）
CV：大野 まりな
出生日期（星座）
8月9日（獅子座）
血型 A型
身高 148cm
三圍 B：78/W：61/H：80
充滿活力的女孩子，喜歡開玩笑及惡作劇，極為討厭別把她當為小孩看待



櫻井 真美（18歲）
CV：冰上 恭子
出生日期：2月4日
星座：水瓶座
血型 A型
身高 159cm
三圍 B：83/W：55/H：81
比較喜歡沉思的她，性格很內向，而且面對異性時十分害羞









隻 GAME SELL 也

此GAME有很多特別的地方可以為大家介紹，不過主要集中為大家介紹這遊戲的三大SYSTEM（WES）（CCS）及（SCS），稍後為大家再作介紹，還有這遊戲是一種嶄新的RPG，叫做P．RPG（PERSONAL RPG）的新系統，亦在以下內容介紹給各位的。

BY：非洲－JELLY





STORY

世界的一切都是始於「無」。

首先是有「光」的出現，光跟「至高神シュラルディーン」互相呼應；「影」則溶入於「暗黑神ロキフェルン」之中。

紅色與藍色的光輝在天空中出現，紅色的是「曉之女神エスティアナ」；藍色的是「夕闇之神ヴァランツァイネ」，這兩神都被列入眾神之席內。

眾神為了試驗自己的力量，便製造出原初之地，但是眾神都是懷着不同的目的去製造暗黑神ロキフェルン製造了「魔」，三神創造了「人」來剋制魔，神與神之間的紛爭染污了大地，世界慢慢步向滅亡。在而世界的某一個地方，因為有三神力量的保護，而不致滅亡，這個地方便是……ESTLEIA

三大SYSTEM

WES（DOUBLECLICK EMOTION SYSTEM） 在手掣上的「L1•L2•R1•R2」分別代表「泣•怒•笑•裝備武器」，這四個項目都要小心使用，因為跟村民建立良好的關係，是很重要的。以下便是各ICON的介紹：

笑的ICON 保持着笑臉迎人的面貌，跟村民閒聊時可能會打探到一些重要的情報，在收集消息時較為容易得到回報。

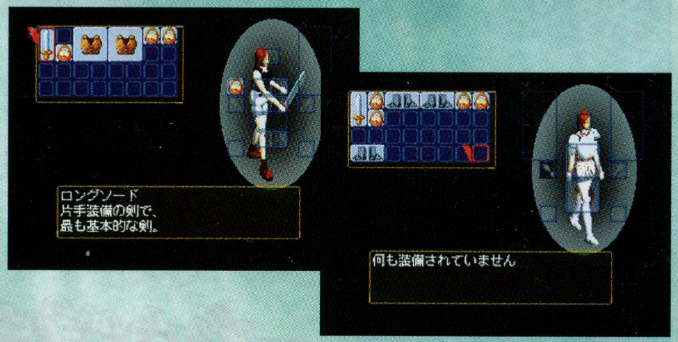
泣的ICON 當聽到一些不愉快或令人傷心的事件，便應以哭泣作為對所聽到的事表示十分難過。而將ICON連續按兩次便可停止，同時在感激別人時也可使用。

怒的ICON 這項目多數是在罵人的時候使用，如果對着一些並無犯錯的村民使用，村民對你便會留下壞印象了。

裝備武器 當路見不平，自然是要拔刀相助啦。如果遇到的敵人是弱氣的話，他們便會不戰而逃，相反遇到的敵人是強氣的，便要進入戰鬥，不過我方是會有先制攻擊。

CCS（COSTUME CHANGE SYSTEM） 在冒險的途中買入及取得的裝備，當你在裝備畫面更換了裝備後，同樣地有關角色出現時，都會變成更換了裝備後的模樣。

SCS（SKILL COMBO SYSTEM） 這一個系統是可以根據自己的喜好的必殺技組合在一起，攻擊力會倍增。



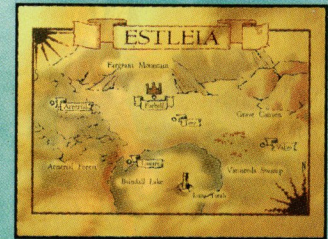
■看看，已穿好鎧甲了

什麼是PRPG

首先要講一講RPG的歷史，RPG GAME的起源其實是由TABLE RPG演變而成，而TABLE RPG是源自美洲的一種坊間遊戲，而此種遊戲是由一班人組成，然後便分配角色，由一個人帶出故事，帶出故事的人稱為MASTER，而MASTER對故事的發展及遊戲的世界觀都是要非常清楚，接下來便由其他成員將故事更進一步的發展下去。簡單來說，PRPG便是「以第一生形式進行的角色扮演遊戲」，換句話說遊戲中的主角便是玩者了。如遊戲角色跟別人對話時的態度都是由玩者決定，主角的全身造型都可由你去設計，讓身為玩者的你有一種身歷其境的感覺，令玩者在遊戲時的投入度大大增加。

ESTLEIA的世界

ESTLEIA 的世界觀是參考中世紀歐洲的文化而設定出來，GAME內的裝備品及戰鬥方式是參考7至13世紀的英國式風格，所以劍和鎧甲便是戰鬥的主要裝備；遊戲中的怪物亦是依照中世紀而製造出來；說到遊戲中的村莊及城市是模仿16世紀的英國建築物。總言之，這遊戲是充滿着中世紀的歐洲色彩。



■本遊戲的世界地圖



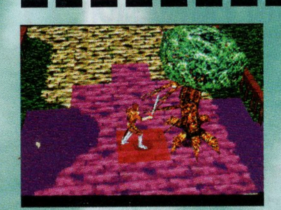
主角的設定

名字	更改主角的名字；
年齡	9~40歲；
性別	男／女；
誕生日	輸入的日子會隨GAME內的曆法來計算；
身高	120cm~200cm；
體重	10kg~200kg；
慣用手	左手／右手；
髮型	長髮、短髮等；
服裝	長裙、半截裙及迷你裙；
其他	衣服的顏色；





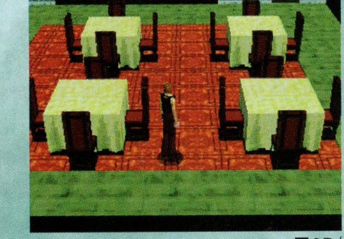
■可以將主角造得怪模怪樣



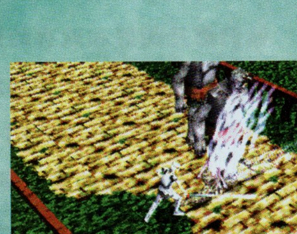





■將必殺技連續使出的強力攻擊




■3D的室內畫面



■ORC



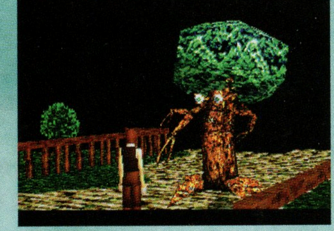
■RAMIA



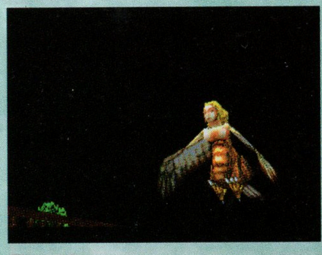

■2D的室內畫面



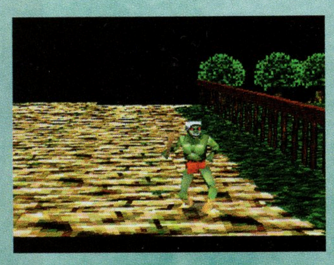
■SKELTON



■TRENT



■HARPY



■GOBIN





TOUR PARTY
～去卒業旅行吧！～
請給我回憶……

ETC 製造商：TAKARA 發售日：PlayStation版2月26日預定/ SEGASATURN版3月預定
價格：5800日圓 記憶：1 BLOCK
MPLY MEM SEGA SATURN/ PlayStation

TEXT：KOTARO

請給我回憶……

是學校的畢業，一切由畢業開始……

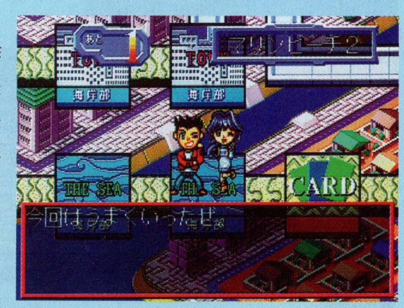
我的回憶旅程中，曾遇上不同的人，有俊朗的、有開朗的、有男子氣慨的、有羅曼蒂克的……

他們都是美好和欣喜的回憶。

在學校生活最後一年的旅行，可說有目的所為，也可說無目標的旅程，沒有終站，只想見識更多更多的事物，就像如小孩子般期待着。就在旅途中，遇上同為旅行的她，令我的旅程開始有了一點點目的……

遊戲特色

BOARD GAME＋戀愛育成 SIMULATION



TAKARA的新作《TOUR PARTY》，能供男性和女性同時多人參與的PARTY GAME，亦是以策略和戰略為基本的BOARD GAME，故事由校園生活的終結為發端，在畢業記念旅行中，在眾多中途站裏遇上不同的角色，發生種種既甜蜜又溫馨的戀愛回憶，最後向意中人表白，而玩者就是扮演畢業記念旅行中的學生，在版圖上移動往不同的觀光地，途中會於不能想像的情況下與同行角色相遇。

至於場景方面，遊戲是以海、山、公園，以及遊樂場等渡假勝地為舞台，利用輪盤決定移動的格數，向着心儀的目標接近。當然，他或她也會移動，並非只是停留持續在一起，即使有戀愛的關係，呆着亦無補於事，而移動方格對於玩者的參數有着一定的影響，當中包括EVENT的發生，若果相方的位置不合，便不能相遇造成回憶。

旅行性質×戀愛性質

遊戲主要利用輪盤作為移動的法則，以輪盤所擲出的數值、名次大小來決定玩者停留於哪處及所遇EVENT，從快樂的約會中，繼而令好感度上昇，至於戀愛的成功與否？便看玩者的運氣如何了！其中玩者的參數上昇，相遇固然會留下好印像，若持有一定的好感度時，更可以向其表白捉着他或她的芳心。

可是，世事豈能盡如人意？遊戲中亦同樣存在其他玩者和CPU角色，他們也可能與自己有相同的喜好，在愛情打得火熱的同時，亦會有人尾隨加入競爭，出現三角甚至四角的戀愛關係，他們也會以想和戀人在一起而向他或她接近，從簡單的BOARD GAME玩法之上，加上模擬戀愛育成等戰略和策略元素，以取得與意中人約會而作戰！





戀愛±友情

遊戲除供男性的玩者參與之外，女性的玩者亦無任歡迎，令兩者存在戀愛要素的同時，也存在友情的元素，當中對比異性和同性的態度，會影響往後的故事發展，至於目標如何則全由玩者去決定。

《TOUR PARTY》的登場角色的設定和原畫均由林家志弦所繪畫，當中各具魅力，就以基本男方和女方發生戀情的角色已共十六名，此外在特定的條件下更會出現隱藏角色，加上能供四人同時參與，將會令故事關係變得更為有趣。

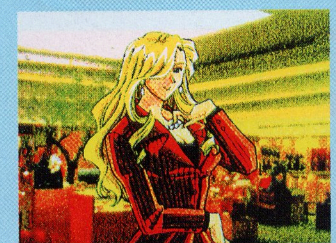



■矢作 惠


■霧島 佳澄

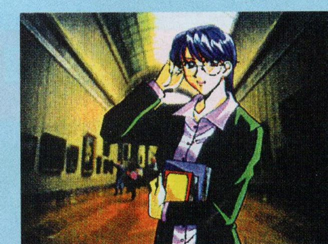

■涼風 友紀


■夕凪 靜乃


■CINDY 天城


■秋月 杏子


■亞利西亞（アリシア）天城


■橘 薫


■長門 真司


■加賀 翼


■大槻 大輔


■天津風 達哉


■榛名 葉一


■伊勢 進平


■青葉 了


■村雨 貴雄

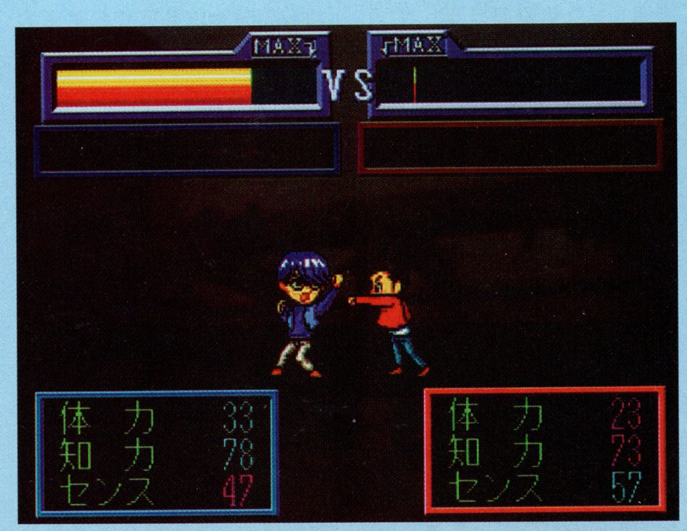
遊戲流程

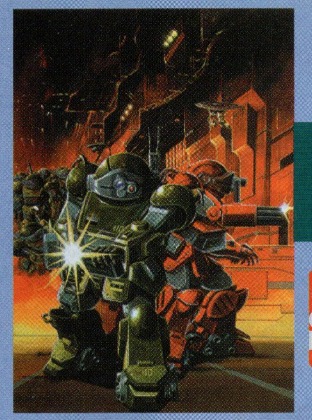
遊戲基本由四名角色所組成，能供多人參與及電腦角色觀戰，然後從八位角色中選擇一人，電腦則會操縱其他角色，在二十名人選中選出一至五人向他們接近。而遊戲開始時玩者所輸入的生日和血型，對初期參數有着微妙的影嚮。

在版圖的移動中，為牽制其他角色的移動，玩者需要活用旅途中所得到的卡片，增強己方的參數。而與情敵作對戰BATTLE中，卡片就是戰鬥中的皇牌，它們有的是動力卡，有的則是神之惡戲卡，當中持有各種不同點數，從點數大小決定戰鬥中的勝負。



版圖上由不同的觀光點和設施所構成，玩者停留於那一處便會進入故事中發生特殊EVENT，而每發生一項EVENT對玩者的體力、知力和感受等參數都持有影嚮變化，而好感度會隨玩者參數所變動，當好感度上昇至一定程度時，更會影嚮約會的發展。當相方的關係及好感度到達一定程度時，便能向對像表白，往遊戲的終點邁進。





裝甲騎兵VOTOMS胡多 古曼編

OFFICIAL PRODUCT

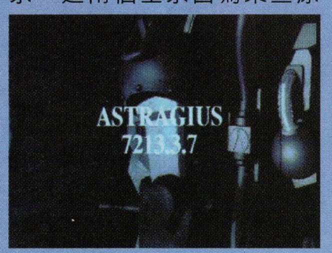
ACT 製造商：TAKARA 發售日：3月26日 售價：358港元
容量：CD-ROM 對應ANALOG手掣
PlayStation

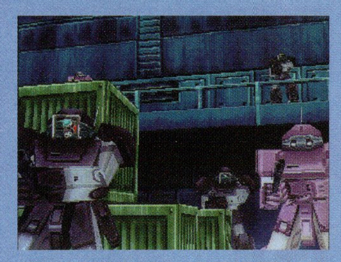
TEXT：怪獸

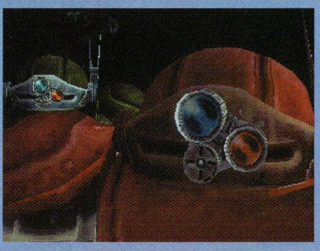
裝甲騎兵的真正故事，在此展開！

故事

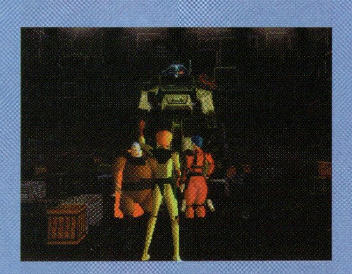
在岳棱拉奧斯銀河裏，分為波勒侖和金卡密斯兩個星系。這兩個星系因為某些原因，而發生了一場長達百年的戰爭，這戰爭被稱之為「百年戰爭」。百年戰爭末期，主角－金科在不明所以的情況下參加了攻擊自軍基地的計劃，亦因此主角遇見一個被封印了的神秘全裸少女。這亦是金科和那少女－費安娜的第一次邂逅。







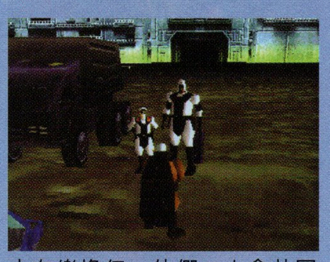
百年戰爭完結後半年，金科從軍隊中逃走出來，最後他逃到了一條名為胡杜的街道裏，而這條街是位於米魯奇亞星的北半球。因為百年戰爭的關係，令到胡杜變成一個殘破不堪的地方，至今仍未回復舊貌，而且還會經常落酸雨。在胡杜街與治安警察和飛車黨的對抗中，金科認識了三名地下商人，分別是哥胡杜、巴利娜和可可娜，而主角認識他們後，主角的心再次打開。







另一方面，米魯奇亞軍為了獨佔PREFECT SOILDER的"素體"和奪取秘密結社的PS計劃，於是派遣依古斯擔任治安警察署長，而監視長一職由布樂擔任，他們二人會共同管治胡杜。後來，他們在基利哥惑星中發現了PHANTOM LADY(即是費安娜)。



１４年後，傳説之門再次打開……

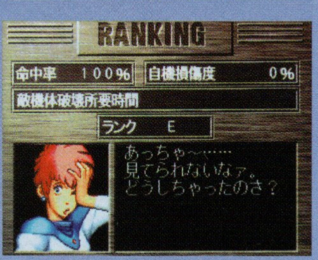
遊戲簡介

１９８３年由東京電視台播放《裝甲騎兵VOTOMS胡多•古曼編》的TV版動畫後，經過十三年的歲月至今仍然人氣不變。現在這套動畫再次被演化成遊戲了，而遊戲將TV版的動畫全５２話分為「前編」和「後編」兩次發售，今次這遊戲是整個故事的「前編」，而「前編」所涉及的基本故事是TV版的第１話至２６話的故事內容。

在遊戲裏共有十個STAGE，玩者需要完成一些勝利條件，包括「敵人全體消滅」、「保護輸送車」、「逃出敵人的包圍網」和「與敵人開戰」等等。在每一個STAGE中，玩者可能需要完成多過一個勝利條件，但每一個STAGE的勝利條件都是跟據TV版故事發展而編成的。玩者的選擇和駕駛技術都會影響到該STAGE的任務完成度。每次完成任務後，都會給予玩者一個評分。









登場機體種類數目達至31種以上

在遊戲裏，己方和敵方的登場A.T.機體類別數目預定有十四種以上。和TV版同樣需要玩者駕駛A.T.來攻擊敵人，而可駕駛的機體有「SCOOP DOG」、「SCOOP DOG RED SHOULDER CUSTOM」、「MERCY DOG」、「BERSERGA WP」、「DIVING BEETLE」和「STANDING TURTLES」等等，這些都是非常有名的A.T.機體。但遊戲中除了登場的A.T.機體外，還會有治安警察用的裝甲車、飛車黨用的坦克、敵方的戰鬥直昇機和導彈車等等，而且途中更有治安警察攻擊玩者，這些都會經常出現在遊戲裏面。登場A.T.和其他攻擊機器的類別總數已經有31種以上。





推進器和埋身攻擊武器

每一次玩者都需要因應STAGE的勝利條件，而調較A.T.機體內的每一組零件，令玩者可以較容易完成任務。

• ROLLER DASH……是一件安裝在腳裏 的裝備，這亦是A.T.獨有的。安裝後，便會增加直線行走時的速度。

• TURN PIKE………是一件安裝在腳側的裝備。安裝後，機體便會擁有卓越的急速回轉能力，在高速行走中，亦可以急速回轉。

• ARM PUNCH………主要使用在格鬥戰，它的攻擊原理是利用彈匣內炸藥的爆炸力簡單地攻擊敵機A.T.的裝甲。

只要以上的裝備配置組合適當，再加上在地上和空中攻擊時的仰角調整，便可以展開不同的攻擊方法。





循環系統

POLYMER RINGER液循環系統，都是一組因不同的勝利條件而從新調整的零件。在循環系統裏，共分為主和副兩個循環系統，而當中流動的POLYMER RINGER液(簡稱PR液)，被稱之為A.T.的「血液」。流動着PR液的主循環系統是通常驅動系統，而流動着PR液的副循環系統是噴射驅動系統，但兩個循環系統的PR液的分配比例，會影響機體的機動力和駕駛時間，例如：

PPR：SPR=10：0→長時間機動MODE(裝備反應良好)
PPR：SPR=7：3→通常機動MODE
PPR：SPR=5：5→高速機動MODE1
PPR：SPR=3：7→高速機動MODE2
PPR：SPR=0：10→緊急機動MODE(駕駛時間最短)

如果通常驅動系統的PR液值全滿時，機體便可作長時間駕駛。除了ROLLER DASH和SPEED UP外，其他裝備反應都良好，對於格鬥戰非常有利。而噴射驅動系統的PR液值全滿時，駕駛時間縮短，但對於需要緊急脱離的任務非常有利。

MISSION DISK的行動設定

「MISSION DISK」是一個A.T.機體的獨特行動設定。在接獲勝利條件後，亦都需要進行「特殊行動」的設定工作，例如：精確集中射擊（1對1作戰有利）、散彈射擊(雖然一發散彈的威力低，但對付多架敵機非常有利)和360度一齊射擊等等。這些攻擊方法通常都需要輸入複雜的操作指令，例如：「方向掣＋回旋＋攻擊」、「方向掣＋次武器掣」等，而玩者可以利用這個設定模式，將其中一個攻擊指令設定在一個按掣上，之後只要按一下這個按鈕，便會使出之前所設定的攻擊指令。





全部武器的彈數有限

在裝備武器時，武器都會有「彈數限制」存在。(但普通拳擊是不計彈數的)當所有武器的彈數用盡之後，可以怎樣攻擊敵人呢？

玩者只要將敵機擊倒，便可奪取其敵機所持的武器來使用，或者在敵方基地的某些地方拾取子彈進行補充。當武器的子彈用完，電腦便會強行解除該武器裝備。這時候，其他武器會即時自動切換給玩者使用。

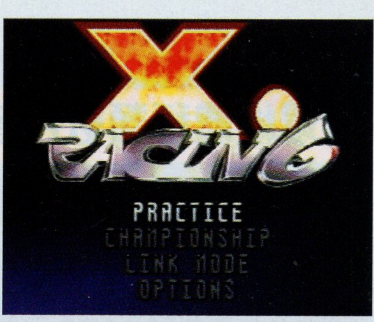



■於這個大西部…
■一架電單車…
■一架貨櫃車…
■正要展開一場龍爭虎鬥！



text：積奇

RAC MEM 製造商：日本物產 發售日：2月11日 售價：5800日圓 PlayStation



有想過電單車可以和貨櫃車於同一賽道上比賽嗎？

STORY

秘密會社FAST（一個專門鼓勵開快車的組織），於每年也會集合全世界自認頂尖的車手來進行比賽從而得到利益。這不但是一個非合法的賽事，車手更需要在全世界地形裡面挑選出，最獨特崎嶇的地形上進行比賽。於過去5年間，這個比賽於蘇格蘭、大西部、萬里長城、南極、三藩市秘密地進行。車手是沒有限制的，無論是誰也可以隨便參加。這個賽事每年也吸引了一大批車手參加，當然，不能越過終點的，亦大有人在……

模式介紹





■可於蘇格蘭或大西部進行練習。

PRACTICE

由單獨進行，以至8部車一同行走的練習模式。

CHAMPIONSHIP

排名不分先後，只要各個賽道於限定時間內能成功到達終點，便能進行下一場比賽。賽道有五條，完成後會再玩這五條賽道的Reverse版。再完成後，會於最後一條賽道進行特別賽事。

LINK MODE

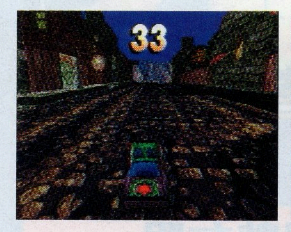
只要購買了對戰CABLE，兩部電視、主機，便可以和朋友一同比賽的模式。

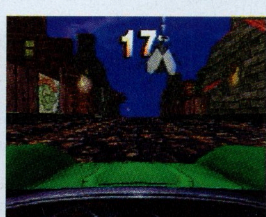
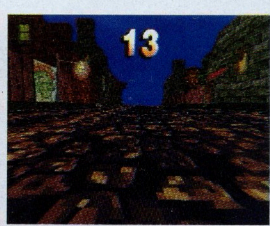
OPTIONS

所有與賽事有關，按鈕的配置也可在這裡設定。

使賽事更刺激的各種視點

現在所有賽車GAME不可缺少的切換視點功能，這個X.RACING當然亦不例外，賽事中有5種視點供選擇。賽後亦可選看REPLAY來研究行走路線。



各式各樣的車種可供選擇

登場的車種，不論跑車或電單車也有多種可供選擇。各個車種的最高速度、加速力、轉彎性能也各有不同，要選那一部作為你的心水呢？



車手：TINA
最高車速：168MPH
加速力：6
路面控制：4



車手：ANGUS
最高車速：160MPH
加速力：4
路面控制：6



車手：GARCIAS
最高車速：155MPH
加速力：2
路面控制：8



車手：MUZAK
最高車速：155MPH
加速力：2
路面控制：8



車手：MAX
最高車速：160MPH
加速力：4
路面控制：6



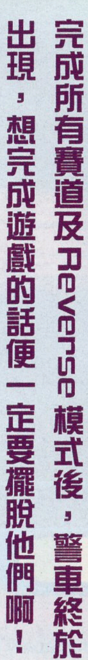
車手：IRAKI
最高車速：168MPH
加速力：6
路面控制：4



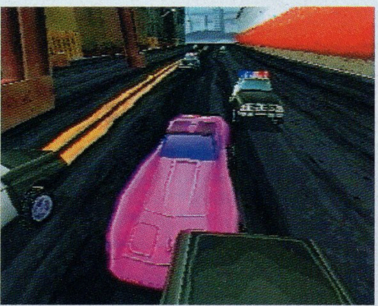
於世界各地奔馳！

環境是濕地帶、道路還未填平的蘇格蘭，擁有沙漠的沙地和礦山的隧道的大西部，用世界遺產作賽道的萬里長城，前路盡是漫天冰雪的南極和有名的三藩市全都是這次比賽的賽道，你有信心克服嗎？

蘇格蘭	大西部	萬里長城	南極	三藩市
■濕地	■充滿西部氣氛	■很有中國氣氛	■可看見破冰船	■三藩市大街
■樹林區	■礦坑似的隧道	■賽道十分狹窄	■也有冰屋	■真是彎多路窄
■連鬼亦有出現	■到處也是仙人掌	■真的出現長城了	■不是每處也是雪地的	■三藩市大橋
■開始有霧了	■真的相當荒蕪	■還可進入呢	■極光很美麗啊	■也有船塢呢



完成所有賽道及Reverse模式後，警車終於出現，想完成遊戲的話便一定要擺脫他們啊！



■警車開始出現了

■有十多架呢





■要盡快擺脫它們



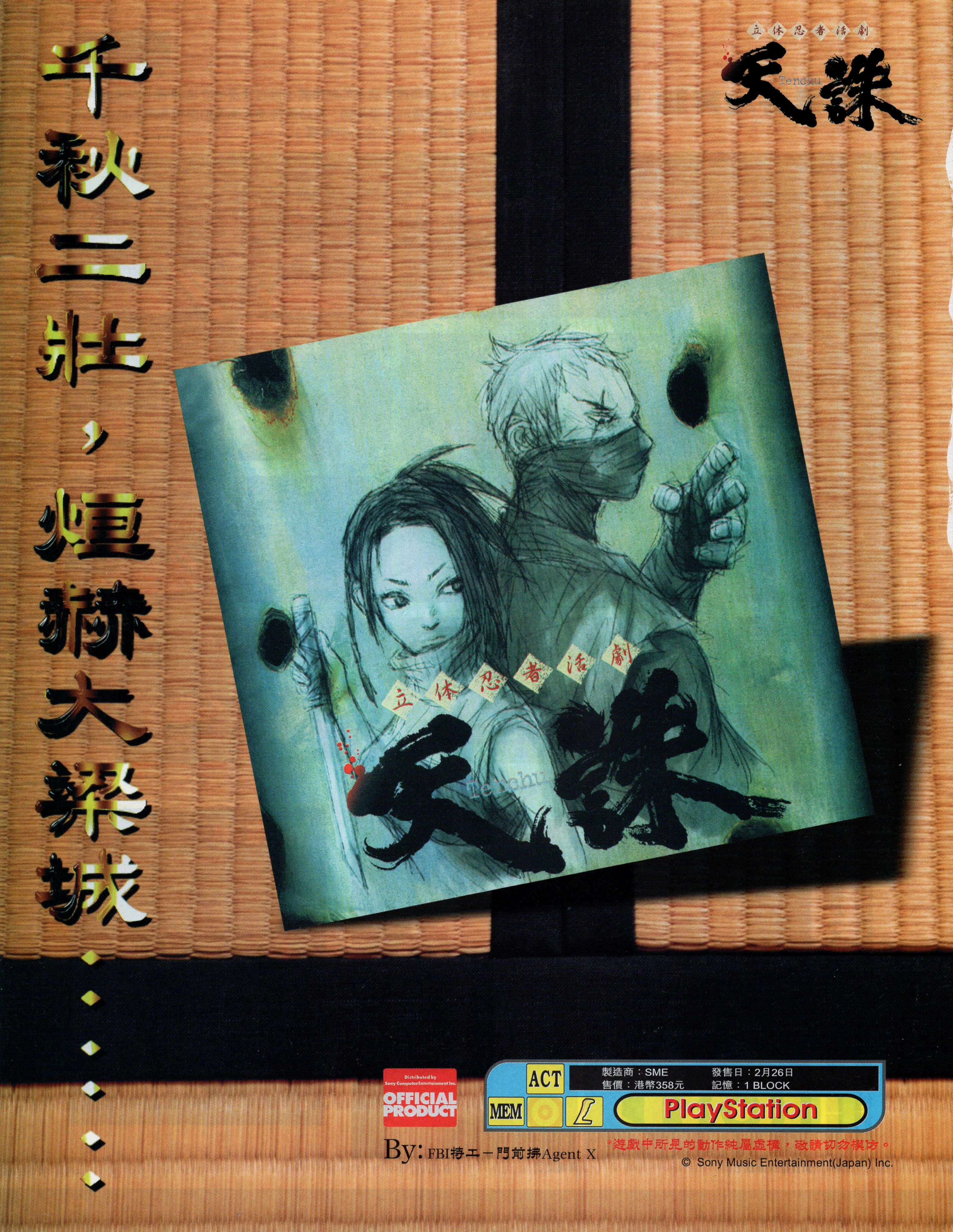
■成功了！

隱藏車

只要於Practice Mode中以第二名或以上勝出，便可使用。



■果然不同凡響呢！


立体忍者活劇
天誅
Tenchu
千秋三壯，煊赫大桀城……
立体忍者活劇
天誅
Tenchu
Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT
ACT
製造商：SME
發售日：2月26日
售價：港幣358元
記憶：1 BLOCK
MEM
PlayStation
By: FBI特工一門前拂Agent X
*遊戲中所見的動作純屬虛構，敬請切勿模仿。
© Sony Music Entertainment(Japan) Inc.

操作之卷

操作	按鍵
前進	↑
後退	↓
左回轉	←
右回轉	→
左急回轉	↙
右急回轉	↘
選擇忍具	L2/R2 鍵
使用忍具	△鍵
蹲下 / 貼著牆	○鍵 /R1 鍵（可配合方向鍵來作小移動）
前滾翻（蹲下時）	○鍵 /R1 鍵＋↑↑
後滾翻（蹲下時）	○鍵 /R1 鍵＋↓↓
左側滾翻（蹲下時）	○鍵 /R1 鍵＋←←
右側滾翻（蹲下時）	○鍵 /R1 鍵＋→→
跳躍	×鍵（可配合方向鍵作不同角度的跳躍）
大前跳	↑↑＋×鍵
月面宙返	↓↑＋×鍵
三角跳躍	跳上牆壁時再按×鍵
視察四周環境	L1 鍵（可配合方向鍵作不同角度的觀察）
顯示地圖	SELECT 鍵
遊戲暫停	START 鍵
退出遊戲	SELECT 鍵＋ START 鍵

此外，由於玩者是以正義之名誅殺惡人，所以不應隨便向平民動武，否則便是「非道」。不過，玩者亦因留意不要在有平民的地方進行攻擊，以免有「誤中副車」的意外事件出現。

當任務完成之後，便會由電腦對玩者的表現作出評估，而評分準則主要分為三個方面：1.必殺－一擊必殺敵人數量；2.斬殺－解決被發現的敵人數量；3.隱密－被人發現的次數；4.非道－誤殺平民數量。當中，若果曾有被人發現及誤殺平民的話，便會扣掉玩者若干的分數。然後電腦會給予玩者一個名為「忍術段位」的表現級數，其中主要分為五個段位，包括：「忍術皆傳」、「上忍」、「中忍」、「下忍」及「門前拂」。玩者只要能夠取得「忍術皆傳」，便會獲得一種「忍術」；當然，玩者就算不能以此級數完成任務，遊戲亦可以讓玩者選擇再次挑戰，而且敵人的數量也會比之前的較少。故此，玩者只要在同一關作不斷的嘗試，便總會有機會取得「忍術皆傳」這個最高的級數，以便獲得一些非常有用的「忍術」。



氣配

遊戲中特別增設了一個名為「氣配」的系統，以令玩者知道附近是否有人的存在，以作出相應的行動。不過，由於系統本身並不能分辨敵人或平民，所以就算是手無寸鐵的人，系統依然會向玩者提出警告。故此，玩者應觀察清楚，以免錯殺好人。

殺

被敵人發現了，究竟是你殺人？還是人殺你呢？



氣

附近有人存在，玩者應小心戒備。



視

雖然未被發現，但已進入了敵人的視線範圍。



活劇公演　～天誅序言～

兵荒馬亂之際，亦是惡人當道之時……

正當大地飽受戰火的洗禮，在位者則只醉心於權力鬥爭的時候，不少無恥之徒便乘虛而入，進行大量非法勾當，多少人民亦因此而白白枉死，景況慘不忍睹！



不過，這時候出現了一位決心與惡勢力周旋到底的領主－鄉田松之信，他為了向黑暗勢力作出反擊，特別命令旗下兩位東忍流的忍者－力丸及彩女，負責進行一連串暗殺等絕密工作。為了令光明再現於人間，幫助人民脱離邪惡的魔掌，兩位忍者早已置身事外，以上天之命誅殺邪惡之人！



暗殺之道－
能於千軍萬馬之間來去自如

遊戲目的主要是要控制主角－力丸或彩女，去完成領主所下達的任務，換言之就是向一些天理不容的大惡人進行暗殺等特務工作。而在每次行動中，玩者都應該盡力隱藏自己的行蹤，避免暴露身份(除了敵人之外，更應避免被平民發現以保持隱密性)。故此，玩者應暫時收斂那些「個人英雄主義」，不要直接地向敵人進攻，相反能以無聲無息地解決敵人、潛入敵人腹地，才是忍者的真正之道。

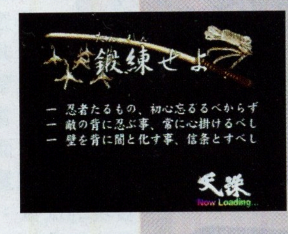
斬殺之技

招式	按鍵
前斬	□鍵
連斬	連按□鍵
突刺	↑↑＋□鍵
回身斬	↑↓＋□鍵
左斬	←＋□鍵
右斬	→＋□鍵
跳斬	跳躍中按□鍵
左斬返	→＋□鍵、←＋□鍵
右斬返	←＋□鍵、→＋□鍵
左二段斬	←＋□鍵×2
右二段斬	→＋□鍵×2
蹲下斬	○鍵 /R1 鍵＋□鍵
前方防御	↓



忍術指南－鍛錬身手的好地方

為了讓忍者可維持一定的狀態，故此特別在城中設置了一些機關，以令忍者可以自由在這裡進行練習。當中，除了加強忍者對於使用忍具的熟練程度之外，更會有一些守衛設置，以令忍者親自練習暗殺的工作。之後，鄉田松之信便會對忍者的表現作出評價。





■考你眼界。

忍者秘密檔案

力丸

16歲時，便獲得其師傅－東紫雲齋傳授東忍流的名刀「十六夜」；現為鄉田松之信旗下中一員猛將。自幼已受嚴格訓練的他，最善於執行一些極高難度的任務。為人沉著溫和，而且十分重視情義，但內心其實仍保留著一點的激情，等待別人來喚醒。

彩女

「深藏不露」的她表面上看來不過是一名普通的鄉村少女，但骨子裏卻是一位擁有極高能力的天才女忍者。和力丸一樣，她亦是替鄉田松之信工作；但性格方面卻與力丸截然不同，充滿熱情且外向，散發出另一種女性的吸引力。



忍者刀十六夜

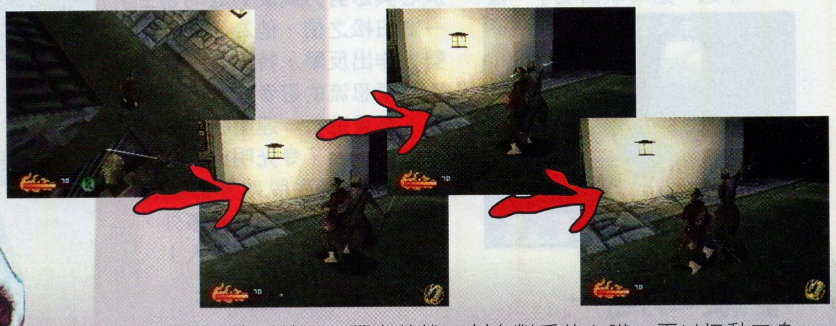
主角－力丸所用的配刀，為東忍流自古傳下來的名刀，能繼承此刀的人，必具有一定的實力。

鬼陰

在完成「協助救出俘虜」任務的時候，突然出現的神秘人物。從來不帶任何武器的他，最善於以赤手空拳來與敵人交鋒，而且每每能利用他那快速移動的身法，以及難以抵擋的連續攻擊來使敵人俯首稱臣。看來他與力丸及彩女將會有一場精彩的龍爭虎鬥了！

一擊必殺　～淒美暗殺之術・力丸篇～

首供養－從後將敵人的頸部勒緊，然後趁對手未開始掙扎之前，快速地將其咽喉割斷。其名原指向被斬首的頭顱進行供奉，即首祭之意。



膽膾－從側面接近敵人，再突然拔刀刺向對手的心臟，再以扭動刀身來收刀。至於其名的含意，乃是描述當刀插入敵人心臟時的情景。



死人擔－在瞬息之間，將敵人的背骨、手腕乃至頸骨一一折斷，整個動作乾淨利落，而且完全不需使用刀劍。其名乃由將惡人抬進棺材這行為而來的。



一擊必殺　～淒美暗殺之術・彩女篇～

紅限－從背後用刀抵住敵人頸部，然後再以來順勢將對手的頸動脈割斷。「紅限」原意指歌舞伎之化妝；而在武打場面(歌舞伎)中則指為正義英雄及善意的化身。



紅差指－從敵人的正側面突入，再用手上的兩把小刀插入對手胸膛，然後將刀拔出解決敵人。而「紅差指」原意是指以紅色來為指甲粉飾打扮。

紅小灰－跳落敵人的肩上，用雙腳將對手的頸部鎖定，然後使出後空翻將對手的頭骨弄碎。而「紅小灰」之名，乃由一隻翼上刻有赤紅色花紋的小蝴蝶而來。

忍具介紹

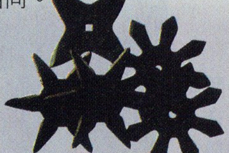
鈎繩

用作飛簷走壁的工具，使用時首先按著△鍵，然後以方向鍵校正所要到的目標，之後放開△鍵，便會自動將玩者送到所指定的地點。



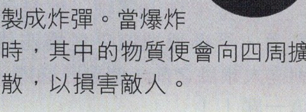
手裏劍

忍者基本裝備之一，雖然一發的攻擊力較弱，但卻可以從遠處作出攻擊。使用方法則和鈎繩相同。



撒菱

此道具的攻擊力雖然比起手劍更小，不過由於此暗器會阻止敵人前進，故此非常有助於逃走時使用。



神命丹

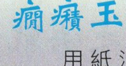
東忍流秘傳之藥，一粒便可以立刻恢復主角全部的體力。

煙玉

用來迷惑敵人的暗器，玩者只要將之擲向敵人旁邊，便會產生出具刺激性的煙霧。這時玩者便可以乘機逃脫，或者趁機闖入敵陣來殺過痛快。

癇癪玉

用紙混合了火藥、砂及小石所製成炸彈。當爆炸時，其中的物質便會向四周擴散，以損害敵人。



地雷

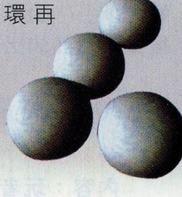
設置在地上的暗器，只要任人踏上(包括自己)，便會發生大爆發，做成極大的損害。

眠藥

另一款好用的忍具，使用時會散發出令人昏昏欲睡的氣體，而且此氣體非常霸道，下至獵犬上至BOSS皆不能幸免。只要令他們進入睡眠狀態，到時玩者便想做甚麼也可了，嘿…嘿…！。)

麻痺團子

非常好用的忍具，當中藏有令人吃後會即時麻痺的毒藥，故此對於那些飢不擇食的守衛和獵犬就甚為有用。在此特別公開一個非常經濟地使用麻痺團子的方法：就是當敵人拾起時，便趁其未將吃掉前衝前將其解決，那樣便可以將之循環再用，直到永遠，阿門！(鳴謝：霸王丸提供"如此"方法)



五色米

有五種顏色之多的米飯，主要是作為路標之用，本身並沒有任何的攻擊力。







忍術　～非人之技～

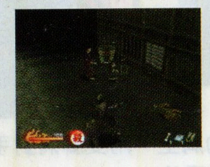
忍法火炎擊

在唸完咒語之後，便會從口中噴出火炎(“油江”師傅？！)，被襲的敵人並不能作出防御，只能眼巴巴看著自己就咁“燒焦”。



忍法影分身

放出一個假忍者(吹氣公仔？)，令敵人向著假人攻擊，這時玩者便可以隨意向其作出攻擊了。



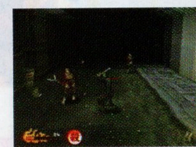
八方手裏劍

將八把手裏劍同時放出，以進行全方位攻擊，最適合被敵人圍攻時使用。(在忍術指南中取得忍術皆傳便可)



神足之術

能夠在瞬間向前急行一定的距離，而且使出時會得到一段無敵時間，最適合於逃走時使用。



忍犬

久經訓練的忍犬，勇猛果敢，絕對可以相信的朋友。呼出之後，會自行向附近的敵人進行攻擊。



九字護身符

能夠在一段時間之內，增加攻擊及防御的能力。而所謂的「九字」，乃是指密教文言中的「早九字」咒文，即「臨兵鬥者皆陣烈在前」。



變身之術

只要將其帶備在身上，那樣當敵人向你作出最後的一擊時(即體力到0時)，此忍法便會自動生效，並立刻為你回復50體力值。



變化之術

在一段時間之內，將自己變成敵人的模樣，使敵人不能發現你的存在，令你可以輕易將守衛解決。

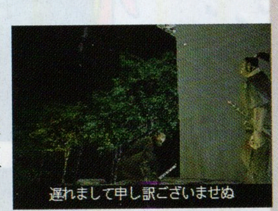


天誅之命　～惡人必殺之卷～

卷一　惡德商人成敗

任務目的：誅殺惡名昭彰的商人

內容：潛入商人的府第，然後將之刺殺。不過之前將會遇上商人所聘請的浪人，而在小心其拔刀術之同時，更要保護在場的女少及避開由商人所放的冷槍。



■惡人自有惡報！

卷二　運送密書

任務目的：盡快到達城門前

內容：為了盡快將密函送到領主手上，玩者需要突破敵人所設下封鎖網。除了要留意街道上的敵人之外，更要小心那些埋伏在屋頂上的敵人。



■很有成為速遞員的潛質。

卷三　協助救出俘虜

任務目的：潛入敵牢獄中拯救同伴

內容：由於那裡有多個山洞，而且機關滿佈，故要小心以免迷失方向。另外，在到達牢獄時，會遇上強敵「偶」，及其寵物一熊及獵犬。之後鬼陰突然的出現，會否……。



■強敵「偶」，要小心他的鐵棍。

卷四　邪教卍教之御神體

任務目的：奪回咒縛石

內容：玩者需要突破「金王寺」的守衛，當中更會遇上一些會噴火的異形生物；之後更會碰上邪教教祖「怨」，以及鬼陰的攻擊。



卷五　南蠻海賊之來襲

任務目的：誅殺海賊首領一巴魯瑪(キャプテン・バルマー)

內容：留意在船附近把守的海賊；在與船長對決時，要小心船尾的火槍手，另外若能夠將船長迫落水中，便立刻過版。(身為海賊竟然不懂泳術！？)



■應該很容易便可過關。

卷六　姬之大病

任務目的：取得「氣命草」

內容：登上支婆山，以摘取「氣命草」來救治鄉田松之信的女兒一菊姬。要留意在懸崖殺敵時，避免使用必殺，以免在擺姿勢時誤墮山崖。



■要攀山越嶺，講求技術的一關。

卷七　鬼之城

任務目的：誅殺在天守閣中的「鬼陰」

內容：潛入鬼之城，玩者盡量利用一些狹窄的通道來前進；至於入到天守閣便會遇上死敵「鬼陰」，打敗之後他便會用忍法來逃走。

■以為打敗了他，其實只不過是用了忍術。

卷八　闇城之決戰

任務目的：正邪大戰？！

內容：突入闇城，以摧毀黑暗的勢力，不過那裡似乎危機四伏，在未到達大頭目之前，便要先通過「鬼陰」這一關！！

■三次相遇，應該會有個了斷。

天誅路茫茫，何時了？
還請留意本刊的詳盡攻略介紹

……縱死俠骨香，不慚世上英。

(節錄自：李白《俠客行》)





BUSHIDO BLADE 2

武士道之刄 貳

TEXT：KOTARO

FIG	製造商：SQUARE	發售日：3月12日預定
2P LNK	價格：$358 容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
PlayStation		

一擊必殺的人斬誕生！

以一擊必殺為美學基本而大受歡迎的刀劍格鬥遊戲《BUSHIDO BLADE武士道之刃》，在一年後終於推出其續編《BUSHIDO BLADE 2 武士道之刃 貳》，遊戲除加進新系統和武器之外，亦新增各項不同的遊戲模式，而且繼承前編的人物，此作亘兩個流派主副中心人物合共二十人，令遊戲內容更大為豐富。



系統變更

在前編中，遊戲的戰鬥系統主要分為上中下三段攻擊，然而今集則主要分為表和裏兩種攻擊，以兩者攻擊的交鋒作為攻防一體之系統。

不存防禦擊的防禦系統

防禦系統最大的變更點，就是取消固有的防禦掣，以前述兩者攻擊交鋒的條件下而變化，如與對手以相異的攻擊交鋒，會產生有利防禦的狀態；反之與對手以相同的攻擊交鋒，則發生不利防禦的狀態，還有從不同方向的攻擊對應防禦狀態所出現的武器彈等三種效果。

■有利防禦效果，能即時作出反擊



■武器彈

■不利防禦效果，一定時間內出現防禦崩狀態，行動被封制

SUB WEAPON與架式

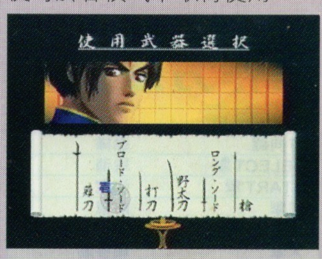
持有特定武器的狀態下，玩者可以利用SUB WEAPON改變格鬥的架式，也可作暗器用施以投擲攻擊，而被對手武器彈令武器吹飛時，玩者亦能自行拾回武器再次使用。



決戰之間

此作的新增模式，以原創故事表現鳴鏡館和捨陰黨兩個派別間的對決，其中更會出現非流派關係的角色，在不同版面中登場，而且各角色的遭遇亦有所差異，當將其擊倒後，便可於各模式中取得使用。





架式改變



■大上段

■上八相



■二刀流



■冒着被對手一擊必殺的危險去取回武器

疾走與跳躍攻擊

形式、操作與前作相同，但新增的系統裏，卻於行動上加進特殊攻擊，其中疾走細分為速度型角色的砍擊和力量型角色的突刺等不同攻擊，而且在密着的狀態下更會出現鍔迫合的效果。



■不同類型的角色會產生相連效果的疾走攻擊



■牽制對手之技倆，跳躍着地攻擊

新GAME

ウルトラマン Fighting Evolution

TEXT：KOTARO

FIG 2P MEM PlayStation

製造商：BANPRESTO 發售日：發售中（2月19日）
價格：6800日圓 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK

《ULTRAMAN》的最新作品《ULTRAMAN～FIGHTING EVOLUTION～》終於在PlayStation上登場，並首次以全3D POLYGON形式表現，利用現時流行的立體格鬥操作為基本，將特撮世界的人物再次搬進遊戲之上。以下便是基本人物的出招表，之於其餘四個隱藏角色的出現和出招方法，則請留意秘技工場和日後的介紹吧！

操作方法

基本操作

方向鍵	選擇
SELECT 掣	取消
START 掣	決定
□掣	防禦
△掣	拳
×掣	軸移動
○掣	腳、決定

倒地中

迅速起上	方向鍵或掣連打
前轉起上	→
後轉起上	←
向內橫轉起上	×
向外橫轉起上	↓＋×

對戰動作

基本指令

基本站立架式	NEUTRAL 回中
基本蹲下架式	↓
通常移動	←or→
蹲下移動	↙or↘
GUARD 防禦	□掣
蹲下防禦	↓＋□
跳躍	↑
移動跳躍	↖or↗
大跳躍	↑
移動大跳躍	↖or↗
前後 QUICK 移動	←←or→→
前後蹲下 QUICK 移動	↙↙or↘↘
DASH 疾走	→→
向內軸移動	×
向外軸移動	↓＋×

DOWN 攻擊

膝落	↑＋△
STOPPING	近距離↘＋○

共通特殊技

PUNCH CHOP 技	方向鍵＋△
KICK 技	方向鍵＋○
背後攻擊	△ or ↓＋△ or ○ or ↓＋○
跳躍中攻擊	小或大跳躍中△ or □
起上攻擊	仰身時○或↓＋○連打
	俯伏時○或↓＋○連打
DASH 攻擊	DASH 中△或○
投技	近敵時△＋□或○＋□，近敵背後時△＋□
光線技	△＋○＋□

角色技指令表

ULTRAMAN 超人吉田

專用指令

ONE TWO STRAIGHT	PPP
ONE TWO LOW KICK	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
ULTRA KICK RUSH	KKK
ULTRA KICK RUSH LOW	KK↓K
HIGH KICK & HAMMER	KP
HIGH KICK & LOW	K↓K
TRICKY COMBINATION	←PKK
TRASS KICK	↓PK
足殺	↘KKKK
足殺 UPPER	↘KKKP
BASIC COMBINATION	→KKK

特殊技

諸手狩	→→P＋K
ULTRA SLASH	→→P
JUMPING KNEE KICK	→→K
SPRING JUMP KICK	←←K
ULTRA ATTACK	P＋K

ULTRASEVEN 七星俠

專用指令

ONE TWO UPPER	PPP
ONE TWO LOW SPIN	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
HIGH KICK SOBAT	KKK
HIGH KICK LOW SPIN	KK↓K
HIGH KICK STRAIGHT	KP
HIGH KICK LOW	K↓K
SPIN KNUCKLE RUSH	→PPP
LOW SPIN RUSH	→PPK
PISTON UPPER	↓PPP
SEVEN KICK SPECIAL	→KKKKK
LOW RUSH KNEE PAD	↓KKKK
TRIPLE KICK	←KKK
DOUBLE KICK UPPER	←KKP

特殊技

空手 CHOP	→→P
FLYING SPIN KICK	→→K
ROLLING HEEL KICK	←←K
STRAIGHT SLIDE	P＋K

ULTRAMAN TARO 超人太郎

專用指令

ONE TWO UPPER	PPP
ONE TWO LOW KICK	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
DOUBLE HIGH SIDE KICK	KKK
DOUBLE HIGH LOW SPIN	KK↓K
HIGH KICK HOOK	KP
HIGH KICK & LOW	K↓K
太郎 HOOK SPECIAL	→P→PPPP
ONE TWO PALM	→PPP
UPPER LOW KICK	→P→PK
KANGAROO KICK RUSH	↓PKK
SHARP HIGH KICK	↘KKK
DOUBLE LOW SIDE KICK	↓KKK
HIGH & KNEEL KICK	K→K

特殊技

JUMP KNEE PAD	↓↘→K
MOONSALT KICK	→→K
ROLLING WHEEL KICK	←←K
LINE STRAIGHT	P＋K

ALIEN BALTAN 巴魯坦星人

專用指令

ONE TWO 鋏	PPP
ONE TWO LOW 鋏	PP↓P
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
三段蹴	KKK
三段蹴 LOW	KK↓K
TRASS KICK & 鋏	KP
TRASS KICK & LOW KICK	K↓K
ONE TWO SUMMER	PP←K
卓袱台 SPECIAL	→PPP
DOUBLE HOOK 膝蹴	→PPK
DOUBLE HOOK 水面蹴	→PP↓K
三段脛鋏	↓KKK
脛鋏浴蹴	↓PPK
膝連打	→KKK
膝＆水面蹴	KK↓K
飴棒 COMBO	↓KKK

特殊技

兩鋏突	↓↘→P
下段三連腳	↓↘→K
巴魯坦 CUUTER	→→P
跳付兩足蹴	←←K
跳膝蹴	←→K

DADA 達達

專用指令

CHOP 亂打	PPP
DOUBLE CHOP SLIDING	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
KICK COMBO	KKK
KICK COMBO LOW	KK↓K
HIGH KICK 足光	KP
HIGH KICK SLIDING	K↓K
DOUBLE CHOP 側轉蹴	PPK
LOW CHOP KICK	↓PPK
往復耳光	→PP
耳光 KICK	→PK
LOW COMBO SUMMER	↓KKK
LOW COMBO SLIDING	↓KK↓K
SIDE KICK 耳光	→KP
DOUBLE KICK	→KK

特殊技

踏進弁慶突	↓↘→P
躺着兩足刀	↓↘→K
固轉兩足拂	↓↙←K
裏肘當	→→P
伸前蹴	→→K
頭突	←→P

ELEKING 電王

專用指令

ONE TWO PUSH	PPP
ONE TWO TYR	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
SCOPION TRY SLASH	KKK
TRIPLE TYR LOW	KK↓K
TYR & BODY BLOW	KP
HIGH TYR LOW	K↓K
ONE TWO CHOPPING PUNCH	P→PP
DIVING TYR RUSH	→PPK
DOUBLE PUNCH SLIDING	→PP↓K
DOUBLE TYR CHOPPING PUNCH	KK→P
DOUBLE LOW TYR DROP KICK	↓KKK
DOUBLE HEAD UPPER	←KK
TYR & LOW	↙KK

特殊技

SHORT SLIDING	↓↘→K
CHOPPING LEFT	→→P
GIANT TYR	←←K
BODY STRAIGHT	←→P
LOW KICK	↓↓K

ALIEN METRON

專用指令

三連突	PPP
ONE TWO 足拂	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
HIGH KICK RUSH	KKK
DOUBLE HIGH KICK LOW	KK↓K
HIGH KICK & HAMMER BLOW	KP
HIGH KICK LOW	K↓K
DOUBLE SWING LOW	P→PK
上突三段蹴	→PKK
上突下段蹴	→PK↓K
三連突 SHARP	←PPP
ONE TWO LOW KICK	→PPK
左三段蹴	↓KKK
ROLLING SOBAT SPECIAL	↘KKK

特殊技

CROSS TYPHOON	↓↘→P
自轉車狐疑 KICK	↓↘→K
SKIP SPIN ONE TWO	→→P
固轉踵落	→→K
SKIP DOUBLE KICK	←←K
開腳 TYPHOON	↓↓K
跳橫蹴	P＋K
SCREW KICK	大跳躍中P＋K

KING JOE

專用指令

RAPID PUNCH	PPP
RAPID PUNCH LOW	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
DYNAMIC RUSH	KKK
DYNAMIC RUSH LOW	KK↓K
HIGH KICK & BODY BLOW	KP
HIGH KICK LOW SPIN	K↓K
STRAIGHT SPIN MIDDLE	←PK
耳光 SPECIAL	→→PP
大行進	→→KKKKK
HURRICANE MIDDLE KICK	←KKK
LOW KICK SPECIAL	↘KKK
LOW KICK SPECIAL MIDDLE	↘KK←K

特殊技

HEAD SLIDING	↓↘→P
HOOK RUSH	→→P
PARADE KICK	→→K
DOUBLE STRAIGHT	P＋K

＊→短暫輸入、→長時間輸入



(PlayStation 版為行貨)

POCKET FIGHTER

TEXT：KOTARO

『業』為業務用街機版畫面、『家』則為家用版畫面，而畫面均屬PlayStation開發中版本

FIG　2P　MEM

製造商：CAPCOM　發售日：PlayStation版6月未定/ SEGASATURN版8月未定
價格：PlayStation版 $358/ SEGASATURN版5800日圓 容量：CD-ROM 記憶：BLOCK未定

SEGA SATURN/ PlayStation

於去年業務用街機上推出，以新系統和表現方式而廣獲好評的對戰格鬥遊戲——《POCKET FIGHTER》，終於以完全移植的姿態在PlayStation和SEGASATURN上登場，當中加入各種不同的完創要素，除了能滿足街機版的支持者之外，更令家用版的玩者享受遊戲中的樂趣。









■以連攜使出攻擊的FLASH COMBO

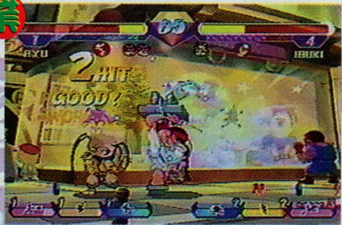
夢之競演、幻之對決

《POCKET FIGHTER》是將CAPCOM旗下眾多格鬥遊戲作品中，選出十二名受歡迎角色作一集合，以可愛的二頭身姿態總勢登場，其中包括《STREET FIGHTER ZERO》系列中的RYU、KEN、春日野櫻、春麗、ZANGIEF、DAN、豪鬼，《VAMPIRE》系列中的LEI-LEI、FELICIA、MORRIGAN，《STREET FIGHTER III》系列中的IBUKI和《WAR ZARD》中的TEBASA，他們在遊戲中除固有的必殺技之外，更會加進原創的必殺技和MIGHTY COMBO，表現其特色的一面。





■GEM SYSTEM令必殺技攻擊力增強、提高HIT數和判定範圍擴大



■不能防禦的技倆GUARD CRUSH





■持有不同效果的ITEM攻擊

原創模式

遊戲基本移植自業務用街機版，當中以故事為主線的「ARCADE MODE」會保留，而供二人對戰的「VERSUS MODE」和自行練習各種技的「TRAINING MODE」亦不會缺少。此外家用版亦會新增不同的原創模式，包括暫未公布遊戲內容，但以現在所公開的原創STAGE畫面，相信是持有SURVIVAL元素的遊戲模式「RUNNING BATTLE MODE」，還有從各種問題選擇和能力設定，成為擁有個人特色的獨有角色，更可將資料數據儲存於MEMORY CARD內作對戰的「EDIT MODE」。



■RUNNING BATTLE MODE的原創STAGE畫面



■與SUPER COMBO同出一轍的MIGHTY COMBO



■緊急回避技，能作出簡單而直接的無敵狀態攻擊的MEGA CRUSH



家
エディットモード

■EDIT MODE可從各種問題選擇和能力設定上製作自己獨有的角色



REBUS

發售直前最新續報！

＊畫面仍屬開發中



OFFICIAL PRODUCT

SRPG 製造商：ATLUS 發售日：3月26日 價格：$358 容量：CD-ROM×2 記憶：2 BLOCK 2P MEM PlayStation

由ATLUS名作《真・女神轉生》系列總監督岡田耕始，再加上《FINAL FANTASY》系列人物設定天野喜孝，交織成獨特世界觀的TACTICAL RPG——《REBUS》，在較早時，我們已為大家簡要地介紹其遊戲內容，故事和兩位主人公角色，今次我們則會詳盡介紹謎之ITEM迦勒丁亞及新登場角色，作為發售夕前的最新報道！





謎之ITEM・迦勒丁亞

曾述《REBUS》的世界裏，有着一種稱為迦勒丁亞的物質，憑藉它特殊的組合，能造出各種ITEM、幻獸，以及戰鬥中最重要的武器和防具。

武器・防具

製作武器和防具，是為遊戲系統中最基本的要求，其中各種系統特徵互有差異，持有的特殊能力亦有不同。即使是相同系統的武器和防具，材料和迦勒丁亞所組合變化出來的ITEM之基本元素「木」、「石」和「鐵」等，其攻擊力、命中率、防禦率及回避率均有所不同。

幻獸

在持有各種武器的同時，亦是組織UNIT戰鬥的開始，其中迦勒丁亞能製造稱為「幻獸」的同伴組成UNIT。幻獸於UNIT共有礦、體、靈共三種屬性，它們都是在製作期間中選擇，而屬性組合對UNIT的速度、抵抗力，以至所移動地形點皆有所影響。

法術

迦勒丁亞除以上所述的用途之外，更能製造戰鬥中所使用的法術，在消耗迦勒丁亞的同時，向敵人施以致命的攻擊。而迦勒丁亞所組合發出的強力法術，不單止攻擊力高，攻擊範圍亦廣，所以能活用迦勒丁亞則令戰鬥更為有趣。





戰鬥之間

《REBUS》的故事以章為單位所構成，在每章進行戰鬥的途中和戰鬥後告一段落時均有「INTERVAL MENU」表示。其中有着兩個模式「ARENA」和「ARCHIVES」的項目，它們對故事理解和戰術運用有着一定的影響。

ARENA

在各章不同的戰鬥中，以獲得ITEM進入SPECIAL STAGE為目的，而戰鬥中所消耗的迦勒丁亞會自行回復，另外在戰鬥中所取得的LEVEL UP，以及敗北後隊伍全滅，在此編內亦不會受到影響。



ARCHIVES

此模式以文字訊息和EVENT閱覽為主，從各選項中，在戰鬥前後所見的文字訊息和EVENT，對戰鬥背景、過往的歷史中的文字解說，讓玩者理解故事的一部。

HERE COMES A NEW CHARACTER

女性主人公編



BACKSTALE BAY

年齡：25歲

性別：男

職業：探險家

女主角拉古莉瑪仍然在生的兄長，是其父以外唯一能與她溝通的人，與拉古莉瑪同為神官戰士，將迦勒丁亞所造成的幻獸用於正道。



BOMBERMAN WARS

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

Text：積奇

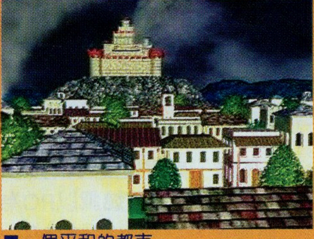
© 1998 HUDSON

SLG　製造商：HUDSON　發售日：4月16日
售價：358港圓
MEM　PlayStation

BOMBER MAN又來了，這次會以新形象和大家見面啊！

STORY

故事十分簡單，一班來歷不明的敵人正要攻擊BOMBER MAN他們的王國，為了保衛家園，數名見義勇為的青年便挺身而出，與惡魔周旋！



■一個平和的都市。



■正有人虎視眈眈。



■但有邪惡的地方便必有正義！

人物介紹・他們個個也身懷絕技啊！



■武士

■劍士

■羅賓漢

■悟空？



■魔法師

■牧師

■苦行僧

■勇者

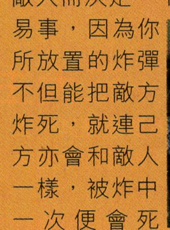
遊戲玩法

這遊戲最大特色便是它的玩法與過往的BOMBER MAN系列有很大分別，它並不是以Real Time形式進行，而是採用回合制。一開始每名Bomber Man身上只得一個炸彈，像戰棋一樣，當你選擇好要行的路線後便可設置炸彈，而設置的距離是會因應各人能力的不同而有所轉變。當己方所有的行動完了之後，便輪到敵方，如此類推。勝負的關鍵是取決於所放置的炸彈是否炸中敵人而決定，不要以為這是一件易事，因為你所放置的炸彈不但能把敵方炸死，就連己方亦會和敵人一樣，被炸中一次便會死亡。但亦不用擔心，炸彈是不會立刻就爆炸的，因它們的上方是有一個計時器，到0才會爆炸的。

■敵人來襲了，一班正義的Bomber Man亦出現迎敵。



■像戰棋一樣的棋盤。



■一開始每名Bomber Man只得一個炸彈。



■先決定路線。



■己方回合完了後便會輪到敵方。



■可設置炸彈了。



■一次爆炸便足以炸死敵人。



■但真正的敵人還未現身！



光榮的新類型AVG.登場！！



自從CAPCOM所開發的AVG.《BIO HAZARD》得到空前的成功後，這類注重解謎及動作的遊戲便被遊戲廠商注意。就在快來到的4月，光榮就會推出一隻名為《ENIGMA》的AVG.於PlayStation上。這GAME除了會有解謎成份外，更會滲入一些有格鬥元素的戰鬥系統哩。WELL，現在就為大家介紹一下這個遊戲吧。



製造商：光榮	容量：CD-ROM
發售日：4月2日	售價：420港元

MEM

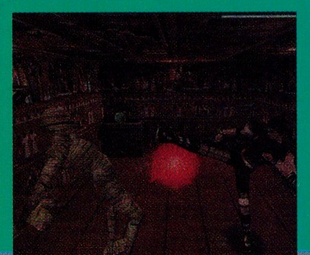
PlayStation

PC遊戲的移植版？！

不錯，其實這隻遊戲並不是PlayStation的原創遊戲來。早在年前，光榮已將這遊戲以PC為平台推出。而現在只不過是將這個PC遊戲移植往PlayStation中。

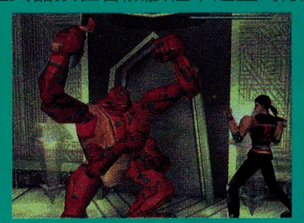
此GAME擔任原作的是？！

其實擔任此GAME原作的，就是小說家志茂田景樹。大家可能對他有點陌生，其實早在96年，光榮所製作的AVG.《七間秘館》已經是由他原作的了，而且他還在遊戲中「粉墨登場」的當了其中一個角色哩。唔，他在小說界更奪得過一些獎項，可說是一位多才多藝的作家來。



充滿格鬥味的戰鬥系統！！

此遊戲最與別不同的地方，可以說是在其戰鬥系統上。在遊戲中，玩者可操縱主角以拳、腳甚至是武器跟在冒險旅程中遇上的敵人戰鬥。而且在使出拳、腳攻擊的同時，玩者更可以把這些攻擊串連起來，成為威力倍增的連續技！！另外，此遊戲的連續技比起其他格鬥GAME的可說是更易出，令到一些不是玩慣格鬥遊戲的玩者，也能享受到使出連續技攻擊的樂趣。



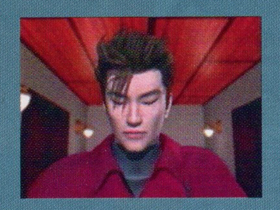
三大主角介紹

在本遊戲內，共有三位主角供給玩者選擇，玩者要選擇其一去進行遊戲。比較特別的是，三位主角的故事、甚至所冒險的地方也不盡相同，可不會有《BIO HAZARD》系列那大同小異的感覺啊。WELL，閒話少說，先為大家介紹一下這三位主角的背景吧。

山縣明：

一位是忍者後裔的少年，得到他祖父的悉心栽培，現在已成為一個善長用打擊技的格鬥家，而且他更是武烈館流柔術的承繼者。









卡辛尼•艾活：

英國名門艾特活家的千金小姐，但可不要因為她是女兒身就掉以輕心，因為她其實是西洋劍術的高手來。









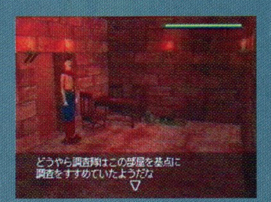
湯馬士•利特：

喜歡以牛仔裝扮的他，其實是大財團——利特家的其中一位成員。不單如此，而且他更是財團總帥羅拔的左右手。亦由於他有這樣的工作，令到他可以周游列國的四處去。









CRISIS CITY

ACT 製造商：TAKARA 發售日：預定五月發售
售價：5800日圓 容量：CD-ROM
MEM 2P PlayStation

TEXT：怪獸

我要破壞謝古斯的巨大野心！

故事

這個世界雖然外表上是由一個民選的政府所管理，但在暗地裏是由一間發現新能源體「亞米加路」的超級企業「謝古蘇•華亞以多」所支配，而主角為了阻止這個企業繼續擴展它的野心，便聯同其餘的六位戰士向這個企業挑戰。



遊戲簡介

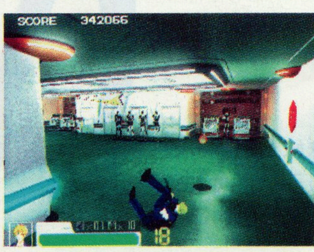
《CRISIS CITY》這個遊戲的類型和《DYNAMITE刑事》（海外版稱為《DIE HARD ADCADE》）相似，而且亦同樣選用了多邊形來製作。在遊戲裏，玩者需要完成每一關的指定任務，而每個任務都會在不同的地方進行，好像有謝古斯分杜和通往謝古斯總部的職員專用的中央道路等，最後玩者便要到謝古斯總部內作最終之戰。在遊戲內還會有時間系統，玩者需要在一定時間內完成任務。





角色的選擇和武器

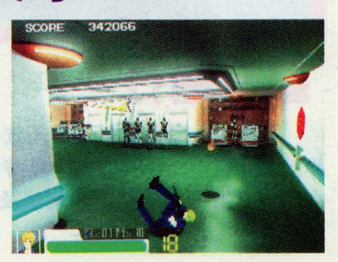
在遊戲中，玩者可以從七名角色中揀選一個作為遊戲裏的主角，而這七名角色都會有一把屬於自己的愛槍，當然每一把槍的型號和款式都會有所不同，而在主角的武器表中除了有主武器（主角的愛槍），還會設有副武器，副武器亦即是從地上拾起來使用的武器，而這兩種攻擊武器都是有攻擊次數的限制存在，所以玩者要經常在地上拾取子彈和武器來進行補充。





避開敵人的攻擊

在進行遊戲時，玩者經常都要和一大班敵人進行連番激鬥，所以玩者需要左閃右避，或者利用障礙物來避開敵人的炮火。但當玩者躲藏起來時，便要留意敵方大破壞力武器的攻擊，因為這除了破壞障礙物外，還會攻擊到玩者。



這遊戲的最大特點

華麗的遊戲畫面彷彿將未來戰士、轟天炮等有名的外國電影再次搬上電視機螢光幕，因為TAKARA今次使用了嶄新的攝影角度，令到玩者可以感受到電影中那份壓迫感，而且遊戲中簡單的操控方法，令玩者更容易上手。兩者加起上來之後，更使遊戲中的臨場感和玩者的投入度增加了不少。

人物介紹

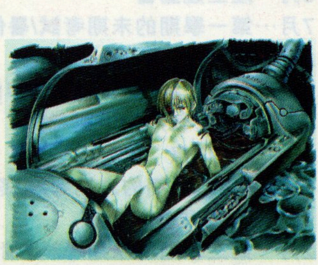


HEIGHT：178cm
WEIGHT：63kg
AGE：18
SEX：男
WEAPON：BERETTA MOOG
SUB WEAPON：—

他是前積古斯會長與遺跡調查女性研究員所生的兒子。而他在10年前的病毒感染慘劇中，奇蹟地生存下來。之後，為了保護拉魯夫，積古斯會長便命令送他到在月面設置的特別設施裏面，與當地的特殊工作人員一起進行訓練，而他的成績非常優異，令到周圍的人的注視目光集中在他身上。不過，他是個孤獨的人。

NAME：由亞

HEIGNT：165cm
WEIGHT：42kg
AGE：14
SEX：男
WEAPON：SIG/SAUER P440
SUB WEAPON：—



自從積古斯發現了古代人遺體後，他們便不斷從細胞中製造出多個實驗體，而由亞是其中之一個。他擁有接近古代人所擁有的能力，亦即是「不死身」和變成豹的能力，而這種驚異的能力曾經破壞過整個實驗設施。

TEXT：怪獸

想見你 ~ your smiles in my heart

SLG	製造商：KONAMI	發售日：夏季發售預定
MEM	售價：未定	容量：CD-ROM

PlayStation

這麼多美女，可以點揀呀？

遊戲簡介

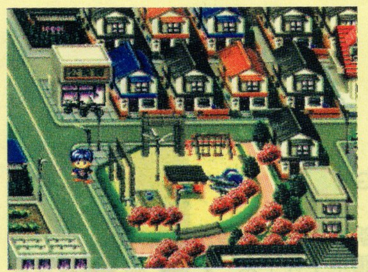
自從KONAMI推出了人氣作品《心跳回憶》和這系列的其他作品後，KONAMI都有一段時間沒有推出過同類型的遊戲。現在為大家所介紹的是不論玩法及遊戲類型都跟《心跳回憶》差不多的新作—《想見你》。

基本玩法

在桃花學院的三年高校生活裏，玩者需要從9位可愛的美少女中追求一位令玩者心儀的少女，除了玩者需要打電話約會美女出街，來增加美女對玩者的好感度。除此之外，玩者還要增加學科上的參數，因為學科的參數亦會直接影響美女對玩者的好感度。



在細流市中共有十個不同的地方，好像有公園、遊園地、繁華街、商店街和學校等，每一個地方都有它們自己的特色，而且主角可以在這十個地方中自由走動（例如主角可以到商店街購買一些會增加自己的參數值的用品），當中還有季節和時間的變化。



桃花學院每年的時間安排

4月…第一學期的開學典禮/班級替換『DOUDLE DAY（1年級）』
5月…第一學期的中期考試『GOLDEN DAY』
6月…陸上運動會
7月…第一學期的未期考試/暑假
8月…暑假
9月…游泳比賽/修學旅行（2年級）
10月…第二學期的中期考試
11月…文化祭
12月…第二學期的未期考試/冬假『聖誕節』
1月…冬假/馬拉松比賽
2月…第三學期的未期考試『情人節』
3月…畢業典禮/春假『回禮日』

人物介紹

二宮千菜

花名：亞千
出生日期：6月6日
血型：A型
學年：和主角相同
興趣：做糖果、散步
專長：手藝
最喜歡的物件：小動物、布公仔
最討厭的物件：聽鬼故、鬼怪
身高：160CM
體重：秘密
BWH：84：57：85
最喜歡的地方：公園

住在主角鄰家的孖生姊妹中的姐姐。她是無論男或女都喜歡她的人氣少女。她最喜歡穿著一些可愛的衣服。

二宮麻子



花名：麻子
出生日期：6月6日
血型：A型
學年：和主角相同
興趣：洗澡、做丘比特，玩偵探遊戲、多説話
專長：短跑、棒球
最喜歡的物件：甜的食物
最討厭的物件：高的地方、軟弱的男子、油膩膩的東西
身高：159CM
體重：秘密
BWH：84：57：86
最喜歡的地方：學校

住在主角鄰家的孖生姊妹的妹妹。她是一個不論男或女，都非常喜歡和他們談天的少女，而她經常做丘比特撮合人家，但這樣更令她的姐姐（千菜）擔心。





TALENT WARS

TEXT：怪獸

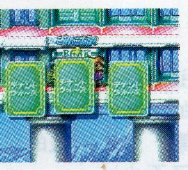
TAB 製造商：KID 發售日：發售中 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCK
MPLY MEM SEGA SATURN/ PlayStation

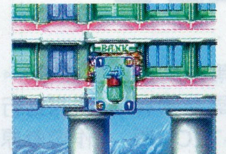
歡迎光臨本店

遊戲簡介

《TALENT WARS》是一個玩法類似大富翁的遊戲，而利用來決定移動步數的物件是一支鉛筆，而它除了表示角色的移動步數外，有時還會表示出有一個"E"字。當"E"字出現後，電腦便會給予角色一次抽卡的機會，而每一次卡的內容都是不同的。

這遊戲中共有兩個模式，第一個是對戰模式，其次是故事模式。而這兩個模式中，玩者需要在指定或已選擇的商場裏購置鋪位，開設自己的商店。選擇店鋪方面，共有十一間不同類型的店鋪，好像有洋服店、糖果店等。過關或勝利條件是需要達到目標資產或破產者數目。







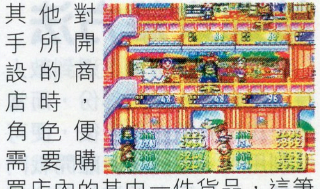
玩法介紹

在遊戲開始前，玩者可以從畫面中看到目標資產等過關或勝利條件。之後，電腦便決定玩者的先後次序。



所有角色將會在商場內的銀行門前開始，當輪到玩者擲鉛筆時，畫面中會出現五個圖示，好像有MAP、業績折線圖等。擲出鉛筆後，玩者便要決定哪一個方向對自己有利了，如果角色再次返回銀行將可獲得一筆獎金或其他獎勵。角色走到了空鋪門前，玩者便可以選擇是否需要購買和新鋪的類型，而每一種商店的類型都有不同的開設價格（如果玩者在之前已經購買了的單位，往後在該層數所購買單位，便會和之前的類型一樣的商店，這樣玩者就可以開設一間擁有三個單位的大商店）。但當角色走到





其他對手所開設的商店時，角色便需要購買店內的其中一件貨品，這筆金錢除了增加資金上的數值外，還可增加資產總值。

商店的貨品方面，每一間新開的商店都會即時有三種貨品，而每一種貨品都是只得一件，當其他角色購買店內的貨品後，貨品便會減少，但店鋪亦不會補充其貨品數量。所以玩者需要再次返回店中，來補充店內的貨品數量（店內最多可容納五件貨品），而玩者補充其店內的貨品時，可選購一些較昂貴的貨品種類（如果有一間店鋪內的貨品已經全部賣出，而這時候有其他角色走到該店內，這角色便可購買該單位的業權）。



對戰模式

在這模式中玩者可以和朋友進行最多六人同時對戰，而且玩者可以從十一位登場人物中，揀選一個自己喜歡的人物作對戰之用。在對戰開始前，玩者可以決定目標資產值數目、開始時手持資金和破產者數目。





故事模式

主角需要在不同的商場內和四位不同的競爭對手作一場業務上的競賽，而不同的關數會有不同的勝利條件，所以玩者需要小心考慮每一個決定，以免被其他對手迎頭趕上。



簡單介紹各店舖的種類

洋服の青山
・洋服店

VICTORIA



・運動用品店

H.I.S.
・電腦專賣店

AUTOBACS



・汽車用品專賣店

TSUTAYA
・鞋店

上州屋



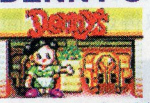
・釣魚用品專賣店

まんがの森



・漫畫書店

DENNY'S



・快餐店

たかの友梨



・美容院

マツモトキヨシ



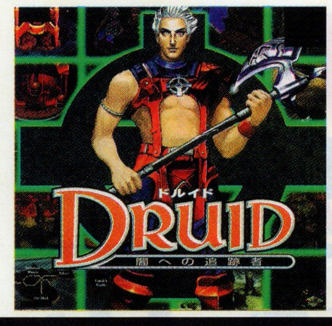
・藥房

ロッテリア)



・雪糕店



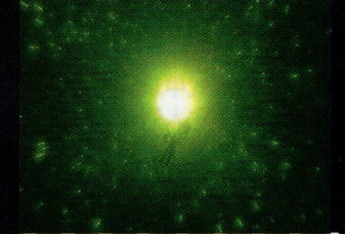


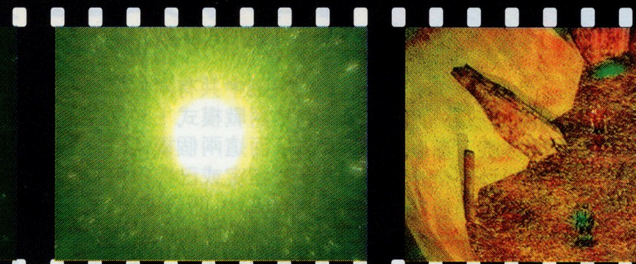
DRUID~向着黑暗的追蹤者

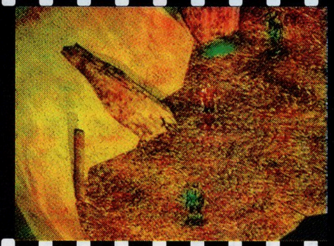
TEXT：怪獸

AVG　MEM
製造商：光榮　發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
PlayStation









黑暗的冒險旅程開始了

故事

某一晚，主角在夢境裏突然看到一條曙光從漆黑的世界中出現，而這條曙光慢慢地擴展開去。在同一時間，有三個人影從那條曙光中走出來，之後並向主角説希望借助他的力量。當主角醒來的時候，已發現自己正身處在一個不知明的地方，而為了查明整件事件發生的原因，所以主角便開始了艱辛的旅程……

遊戲玩法

這遊戲的基本玩法主要是以解謎。主角需要四處調查一些特別的地方，從而取得用來過版的道具。在遊戲中，還有一些特別的道具，而這些道具會在畫面中不斷地閃動。在遊戲開始時，玩者需要解決畫面上的兩個敵人，之後玩者便要走進右上角的試練房間裏。在房間中，可以取得走出這房間的門匙和多本書籍，而這條門匙將會有助玩者進行遊戲的。



魔法攻擊

在遊戲開始後不久，玩者可以在試練房間裏得到多本有助遊戲進行的書本，而且主角可從書中的內容學習到魔法。在使用魔法時，玩者要按一下△掣呼出合成魔法的畫面，然後在水、土、風、火四種魔法元素中作出選擇，把它們合成一些有用的魔法。但玩者需要注意的是，主角的等級是決定魔法威力的主要因素，所以主角在開始時只能使出一些下級的魔法，而隨著主角的等級上升，可用的魔法和魔法的威力亦都會有所增加。



遊戲簡介

《DRUID~向着黑暗的追蹤者》是由一間在美國非常有名的遊戲公司—SIR-TECH所製作的，因為這公司在美國曾推出過大受歡迎的遊戲系列—《巫術》。這個遊戲是以冒險形式來進行的，當中還加入了動作遊戲原素，這樣遊戲的可玩性便提高了不少。

普通攻擊方法

當玩者在版圖上遇到敵人時，便會進入戰鬥部份，而當每一次玩者擊中敵人後，便可以利用到×掣的功能離開戰鬥部份。如果玩者重複使用這個作戰方法，便可以輕易擊倒敵人。至於作戰的方式是以動作形式進行。



畫面介紹

1. 道具（アイテム）當選擇了在道具欄中的任何一件道具後，玩者可以查看它的用法和資料（調べる）、把它拿在手上（持つ）或將它和其他的道具組合起來，但在組合道具時要非常小心。
2. 書物 當手上持有書本時，可以利用這個指令來查看它裏面所記載的內容。
3. 系統（システム）讀存遊戲的進度及變更音效和手掣的設定等等。

操作方法

○掣	決定/調查/談話/下段攻擊
×掣	取消/防禦
△掣	呼出選擇魔法畫面/上段攻擊
□掣	顯示HP/MP/所持物品
START掣	呼喚指令畫面
方向掣	主角的移動
L1、R1	加速







SGOVENTURE DRAGON MASTER SILK外傳

TEXT：覺羅

ETC	製造商：DATAM POLYSTAR	發售日：2月19日
MEM MPLY	價格：5800日圓	容量：CD-ROM

SEGA SATURN

故事講述魔龍收到魔王的挑戰信，於是便派出3名精靈龍、見習精靈龍以及異世界來的高校生，和勇者組成一隊去消滅魔王，而勇者和拍當之間的關係更是打倒魔王的最大武器。



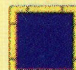
操作方法

操作方法
方向掣：控制角色移動／方向轉換／指標移動
A · C掣：決定
B掣：取消／移動中呼出輔助畫面
L · R掣：喚出情報畫面
X · Y · Z掣：解釋咭牌的用途（只限咭牌畫面內）

畫面解說

項目	說明
サイコロ	利用擲骰子來決定移動的步數
カード	使用手上所持有的咭牌
マップ	觀看整個地圖畫面
情報	觀看自己角色所持的咭牌和能力值
自爆	令到玩者自行爆炸，可以轉移到別的地方，但要休息一個回合。
システム	遊戲內的各種不同效果設定

版圖方格效果



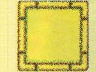
青色方格

可以提升1格CHARGE POINT



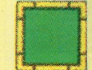
赤色方格

減少CHARGE POINT1格，但CHARGE POINT是不會到達負數。



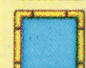
黃色方格

可以取得咭牌一枚



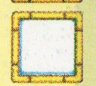
綠色方格

轉移到另一處地方



祭壇方格

寶物咭的使用地方



白色方格

約會的指定地點（如曾經到達的話，到達時會有不同效果）

咭牌種類

寶物咭（黃色）

只可以在祭壇上才能使用的咭牌，而且會有很多不同的效果。

武器咭（淺藍色）

可以增加戰鬥時所持骰子的數目，但不可以累積使用。

魔法咭（綠色）

可以增加戰鬥時所得的點數，每個角色可以使用的數目都不同。

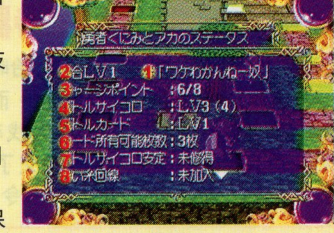
罠咭（紫色）

用來妨礙對手的移動或放置機關

其他咭（白色）

幫助自己的移動或妨礙對手的移動

情報畫面



1. 和拍當之間的關係，可以利用對談來增加，最高階段為10級。
2. 拍當的現有Level，是用兩者關係來提昇，最大為6級。
3. 即check point，是使出必殺技的原素。
4. 在戰鬥時所持骰子的數目
5. 在戰鬥時能使用魔法咭的數目
6. 能持有咭牌的最大值
7. 特技的一種，如修得的話，保證在戰鬥骰子的數值可在二以上。
8. 加強和拍當之間的關係，修得的話玩者就可以更有效率去控制拍當。

遊戲玩法

雖然是桌上遊戲，但整體上可以分為幾個階段來進行，完成每個版圖時會作出評分，不過最終目的當然是要擊倒魔王。

1. 以寶箱為目標

在遊行開始時首先利用「MAP」觀察整個版圖的情況，然後盡快取得最多的寶箱，這是評分的其中一個標準。

2. 以祭壇為目標

將在寶箱內取得的寶物咭，拿到去祭壇上使用，這樣就可以得到增加攻擊力或魔法力的咭牌，而且還是喚出中Boss或魔王的方法。

3. 以中Boss為目標

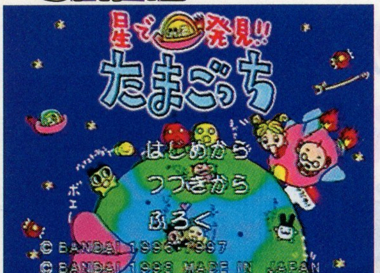
中Boss是一個不能一次就擊倒的敵人，而她被擊倒時就會轉到版圖的另一處地方，最後擊倒她的角色可以在評分中得到獎勵。

4. 以魔王為目標



和中Boss一樣，不過他是遊戲的最後關鍵，因為就算玩者之前將將所有寶物以及中Boss擊倒，但如不能將魔王擊倒的話亦不能在評分中取得最後勝利。





星中發現！！他媽哥治

連在宇宙內也無處不在，他媽的星球

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

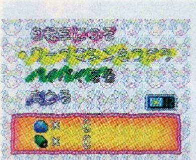
SLG | 製造商：BANDAI | 容量：CD-ROM
發售日：發售中 | 售價：358港元
MEM | PlayStation

BY：非洲－JELLY

《TAMAGOTCHI》手機一出的時候，簡直令港人陷入瘋狂狀態，眾商店相繼炒賣，就算貴貴都有人買。現在《TAMAGOTCHI》這GAME已紛紛移植到家用版，而《星星中發現！TAMAGOTCHI》是《他媽》系列於PlayStation的第一隻作品，此作最特別的地方便是可以四處走，當發現了「他媽」後便可引誘牠們，帶牠們回飛船上飼養。但是在玩法方面，可說是集合了以往版本的特點而成。除了一貫的育成玩法外，玩者又可以控制美佳尤在在地圖上四處逛，並且進行多種迷你遊戲。而GAME中最特別的，便是把新種的他媽哥治發現出來了。

操作方法

○掣	決定 / 進入宇宙船和建築物 / 好朋友機會裡面的舞蹈
△掣	顯示美佳尤的物件畫面 / 好朋友機會裡的飛吻
□掣	顯示地圖 / 好朋友機會裡的唱歌
╳掣	取消 / 好朋友機會裡的魔術
R1/L1 掣	切換到不同的他媽哥治房間。
方向掣	美佳尤及游標的移動
START 掣	開始遊戲



遊戲特點

在開始時，遊戲是不會有他媽哥治給玩者飼養的。而玩者是要控制可愛的女孩美佳尤，到處找尋他媽哥治，如發現了他媽哥治，便可引誘牠們，跟牠們交了朋友後，才可把牠們帶回家飼養。至於美佳尤在地圖上的指令則有：

自轉車にのる——乘坐單車，速度比走路快，可省回一點時間或是回復以走路來行動
ワープマシンをつかう——利用自動轉送機直接回到飛船的門前，在任何地方都可使用
バイバイする——撇掉現在所帶著的他媽哥治
もどる——回到地圖畫面
アイテム——查看手上可以換取獎品的藍寶石的數量

當美佳尤發現他媽哥治，或是想進入一些建築物時，是一定要處於步行狀態之下的。此外，當美佳尤碰上他媽哥治後，玩者便可以按下○掣，此時遊戲便會進入好朋友機會的部份，玩者可以利用吻(キス)、魔術(にじな)、唱歌(うた)或是跳舞(ダンス)來和牠成為朋友，如成功了，便可把牠帶回家飼養；否則，便要重新再找尋了。

飼養 ICON 介紹


檢查表　　查看他媽哥治各種各樣的狀態。


進食　　給予他媽哥治食物，當中又可有普通食物 (ごはん) 和零食 (おやつ) 兩種選擇。


玩遊戲　　共有兩種迷你遊戲可以選擇，其一是估手指方向的遊戲 (ゲームをつづける) ；其二則是估數字大小的遊戲 (ぺつのゲームをする) 。


洗手間　　如果他媽哥治拉了糞後便可用此指令將其沖掉，如果不幫他媽哥治清潔，牠們便布可能生病的。


治療　　如當他媽哥治生病時，便要替牠治理，方法有打針和吃葯兩種，此外，也有預防注射的選項，使生病的機會減低。若不治療他媽哥治，牠們便可仙遊了。


教育　　當他媽哥治開始耍性兒和不聽話時，便要施行教育。

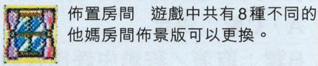

電燈　　他媽哥治們睡覺時，便可以把電燈關掉；相反把燈重開的話便會叫醒熟睡的他媽哥治。


蛋房間　　當交配成功後，他媽哥治生下的愛情結晶品便會放在這房中，而量最多可保存8隻小他媽。


研究資料　替他媽哥治拍完相片後，便可以查看牠的譜系和性格特徵等資料。


交配　　如所養的他媽哥治之中包括了雌雄兩種性別在內，便可以撮合牠們，如雙方情投意合的話，便可以繁殖出下一代。


分手　　當四間他媽哥治房間滿了後，而玩者想又帶一隻新品種回來時，便要和其中一隻他媽說再見了。


佈置房間　遊戲中共有8種不同的他媽房間佈景版可以更換。

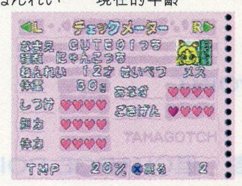

時間設定　共有三種不同快慢的時間流動速度可以選擇。


博士研究室　　在博士研究室內，百早博士會教你一些有關遊戲中要注意的KEYPOINT


出外　　玩者可以選擇讓美佳尤自己一個人，或是帶同其中一隻他媽一起出外。

他媽狀態

1) 種類——他媽哥治的種類
2) なまえ——他媽哥治的名字
3) せいべつ——雄（オス）和雌 (メス) 的性別
4) しつけ——飽肚度
5) ごきげん——高興度
6) TMP——魅力或是綜合能力
7) 體力——他媽哥治的體力
8) 知力——他媽哥治的聰明度
9) おなか——他媽哥治的教養度
10) 體重——他媽哥治的重量
11) ねんれい——現在的年齡



特別場所

在遊戲的地圖之上，有三處特別的地方是可以讓美佳尤帶著他媽哥治時進入的，至於他們的功用，則是各有不同的：

1) 福引所——美佳尤在地圖上拾到的藍寶石，是可以拿來這兒進行抽獎
2) 競技場——內裡有賽跑、接力賽、舉旗仔和選美四個比賽舉行，在當中勝出後是可以提升不同的能力的
3) 嘉年華會 (カーニバル) ——同樣地玩者也是可以透過估珠子 (シャッフルゲーム)、撞鎚子 (ダイミングハンマゲーム) 和拾汽球三個遊戲 (ふうせんキャッチゲーム) 來提升他媽哥治的能力
4) 墓地——死了的他媽哥治是會葬在這裡的。



■跟他媽做不成朋友......唉



■好朋友機會的畫面



■回家的第一件事便是替牠們改名



■《星中發現！！他媽哥治》限定版



■永別了親愛的他媽



■他媽星的世界地圖



■成功了便可帶他媽回家

■小心注意他媽的狀態



■可愛的美佳尤踏　單車四處去





EGG

嘗試用雞蛋來稱霸天下吧！！

BY：非洲－JELLY

SLG 製造商：TOSHIBA EMI 容量：CD-ROM
記憶：3 BLOCK 發售日：發售中 售價：5800日圓
MEM MPLY PlayStation

雞蛋大戰

是一隻玩法類似SIM CITY的遊戲，而其最特別的地方便是要以一隻很大的蛋四處滾動，圍出自己的勢力範圍，並在勢力範圍建立起自己的文明。當玩者認為時機成熟，便可以對鄰國採取攻勢，以圖霸業。

故事

於種種的時間空隙中，一直流傳着一個傳說。有一件十分巨大的物體，隱藏着一股神秘的力量，而這力量會在特定的時間內醒覺。這件物體移動時，會產生地動山搖的巨響。在星球上的生物雖然很害怕，但對它仍十分尊敬的。在這物體周邊的生物都受到影響，而產生了文明。但由於生物們的文明發展得太快，他們開始變得自大和貪心。他們更取笑那件物體，並且埋怨它阻手阻腳，更想將它破壞。但是他們卻不知道這樣是自取滅亡。

操作方法

方向掣	游標的移動及控制蛋的移動方向
○掣	選擇的決定／確定雞蛋的回轉力度
△掣	文明級數顯示
×掣	選擇的取消
L1掣	呼出指令視窗
R1掣	呼出狀態視窗
START	遊戲的開始及中斷



遊戲目的

由玩者控制一隻大蛋，四處滾動，圍出自己的勢力範圍，並在自己的勢力範內建立起自己的文明。遊戲一共有四版，每一版的勝利及敗北條件也有所不同，但主要的條件如下：

勝利條件

1.破壞了敵人的蛋；
2.破壞了敵人的主塔；
3.自己的主塔升至第九級。

敗北條件

1.自己的蛋被敵人破壞了；
2.自己的主塔被敵人破壞了；
3.敵人的主塔升至第九級。

四種不同的蛋



紅蛋朱藩文明　紅色象徵生命及力量，而朱藩文明擁有最大的版圖；



藍蛋西比雄文明　於大陸的最北面，人民以畜牧為生，其石器建築的技術很高；

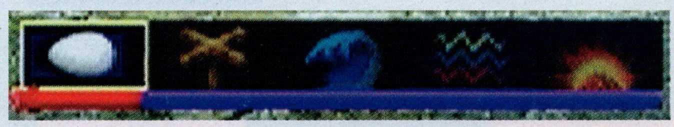


黃蛋多度利利文明　於大陸的最北面，是一強大的國家，主要是以耕種生；



綠蛋安斯路簡文明　是一個宗教的中心，有優良的陶器技術。

蛋的損毀度



當蛋的生命力出現危險時，蛋殼便會發出警告

以下的原素都會影響蛋的損毀度：

回轉　在自軍及敵軍的領土內滾動，滾動得 遠損傷 大。在敵軍的領土內滾動損傷最大。

障礙物　碰到畫面上的岩石，對蛋也會造成損傷。

發動攻擊　如自軍達到高文明水平，便可對敵軍發動攻擊，同時對蛋亦會造成損傷。

回復　停在自己的領土內便可以進行回復。

文明的建立及成長

用蛋將一塊土地圍起來，便可以建立起自己的文明；

在自己的蛋所在的地方，會發展得比較快。

雞蛋的攻防戰指令

移動　文明發展的基礎，如果敵我相方的蛋發生碰撞，雙方都會造成損傷。

壁　會隨滾動時的留下來的軋跡而建成。

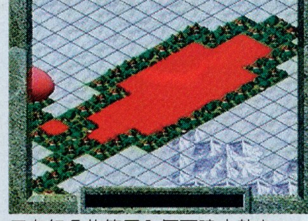
洪水　在選擇此項時，當蛋滾動後停下的地方便會受到洪水侵襲。洪水會令文明級數下降，而被襲的範圍內的壁也會受到破壞，要注意的便是在自己的領土內也會生效。

地震　會隨着蛋的滾動留下來的軋跡而發生地震，而被襲的範圍內的壁也會受到破壞，同樣要注意的在自己的領土內也會生效。

爆發　在蛋停下的地方會產生爆炸，而被襲的範圍內的壁也會受到破壞，再要注意的在自己的領土內也會生效，小心，小心。



■在每一個MISSION之前都會有提示



■在紅色的範圍內便可建立勢力



BY：非洲JELLY



製造商：GENKI　　容量：CD-ROM
發售日：預定98年春季　　售價：港幣$358

SLG　PlayStation

遊戲目錄

在進入遊戲後，畫面上會有四個項目可以選擇

- SCENARIO：故事模式，是遊戲中最主要的項目
- CONTINUE：載入故事模式的遊戲進度
- VS & FREE：在此項目可以從眾多的賽道中，任意選擇賽道進行自由對戰
- OPTIONS：遊戲中的各項設定

■遊戲的主要目錄

遊戲簡介

這遊戲最大的特色除了可以親自育成一名賽車手，更可以由玩者駕駛車輛進行比賽，一向於賽車遊戲也做得不俗的GENKI，在此遊戲仍保留 很濃烈的賽車遊戲味道。玩者須要一邊工作賺錢一邊訓練自己，更要兼顧比賽，真的是十分忙碌。

基本操作

R2 掣　SHIFT UP
R1 掣　SHIFT DOWN
△掣　轉換視點
×掣　煞車 / 離合器
□掣　加速

車手育成

拍拖（デート）	增加氣力
容姿（エステ）	減少氣力，增加魅力
警備員	減少氣力，增加筋力及金錢
居酒屋	減少氣力，增加金錢
筋レト	減少氣力，增加筋力
洗車	減少氣力，增加魅力
勉強（學習）	減少氣力，增加知力
休息	增加氣力



■比心機練習呀



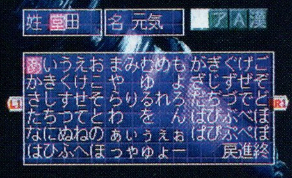
■這星期的工作表

開始遊戲

在遊戲開始時上原 夏美小姐會問你一些有關賽車的問題，如果你不懂得答，她會為你一一解答。然後便要更改姓名和選擇性格；接下來便是選擇車輛及為其更改名字，一共有15輛車可供玩者選擇。當完成了以上的程序後，便可正式開始遊戲。而以上的每一個選擇都會對車手的能力有所影響，所以要小心選擇。



■這是上原 夏美小姐，讀者們認為她靚嗎



■玩者可自行更改名字



■要小心選擇啊！



■一共有15輛車任君選擇

商店（ショップ）

在商店中可購入不同的裝備來強化自己座駕，亦可以在此整備車輛的零件及修理車輛。



■商店的老闆



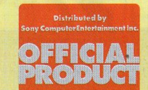




IMAGE FIGHT & X-MULTIPLY ARCADE GEARS

IREM 射擊名作二合一

TEXT：KOTARO



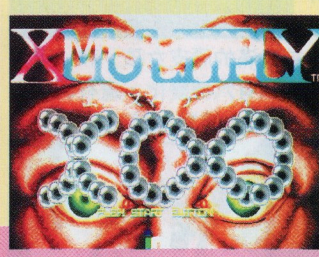
（PlayStation 版為行貨）

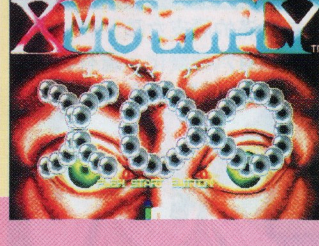
繼早前IREM的射擊名作系列總集編《R-TYPES》於PlayStation上推出後，另一以移植別廠舊作為主的公司XING，亦在於SEGASATURN和PlayStation上推出IREM另一射擊傑作——縱向的《IMAGE FIGHT》和橫向的《X-MULTIPLY》，以《～ARCADE GEARS》二合一的形式再次於次世代中登場，將IREM射擊遊戲的獨特之處重新表現。

STG | 2P | MEM | 發售日：PlayStation版3月19日/ SEGASATURN版4月 | 價格：PlayStation版 $298/ SEGASATURN版4800日圓 | 製造商：XING | 記憶：2 BLOCK

SEGA SATURN/ PlayStation





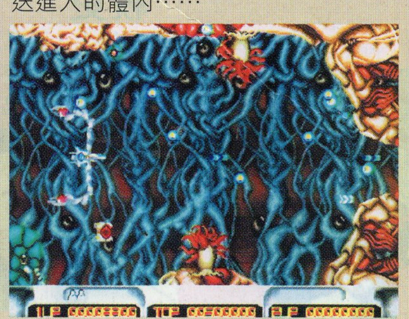




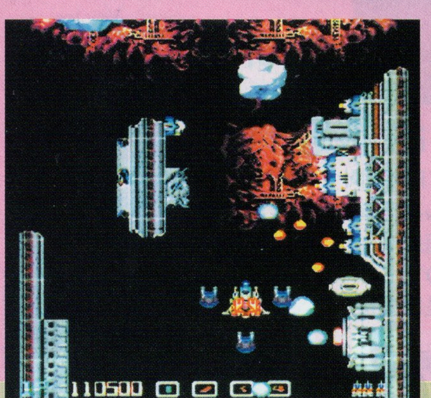
曾榮獲日本遊戲雜誌《GAMEST》第二屆「GAMEST大賞」的「BEST SHOOTING」第九位，「年間BEST GAME 100」總合排名三十三位的射擊名作——《X-MULTIPLY》，對於年過二十的機迷來說，相信不會陌生。當中遊戲湛新的設計，以觸手造出直接攻擊、彈射，以及防禦等多姿多彩的動作，至今仍為人津津樂道。遊戲的故事背景位於浩瀚無邊的太空之中，在植民星上居民日益增加的同時，新移民逐離奇死去，科學家們都斷定病因受極細小的謎之寄生生命體衝擊所影嚮，然而為了查明事實真相和找尋解決的方法，他們決定以微化戰鬥機送進人的體內……







88年度SHOOTING GAME NO.1——《IMAGE FIGHT》，由不朽名作系列《R-TYPE》的開發人員製作，故事講述在公元２０××年，東西陣營僅為細小的軍事優勢而進入持續抗戰戰爭。突如其來，正體不明之植物寄生於西面MOON BASE的MOTHER COMPUTER中，繼而發生的大爆炸，謎之生命體侵略地球的行動亦宣告開始。在岌岌可危，刻不容緩的情況下，地球只能以未接受完全飛行訓練的機師，駕駛最精鋭的戰鬥機——"DAIDALOS"完成各項飛行訓練，於宇宙戰場中作戰。遊戲最獨特的地方，就是前半部的五個STAGE為特殊訓練STAGE，當完成各版面後電腦會對玩者作出戰鬥中墜擊率成績的評價，從而決定往實戰STAGE或是再向補習STAGE挑戰。









木偶之夢

SLG | 2P | MEM | PlayStation

製造商：TAKARA 發售日：98年6月中旬
售價：5800日圓 容量：CD-ROM

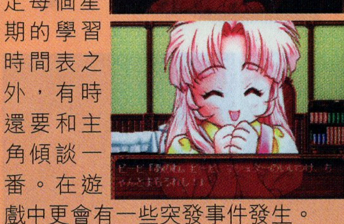
TEXT：怪獸

終於明白到做人父母甚艱難的道理了！

遊戲簡介

木偶之夢是一個和《美少女夢工場》玩法類似的遊戲。玩者需要養育一名女嬰長大成人。在成長期間，玩者需要僱用一位家庭教師來教導主角。玩者要從七個科目中編定每個星期的學習時間表之外，有時還要和主角傾談一番。在遊戲中更會有一些突發事件發生。





主角的成長變化

玩者所編定的時間會影響主角各項成長參數，好像品德、體力、智力和自尊等，這些參數亦會影響遊戲中的「姿」和「性格」。「姿」和「性格」的參數又會影響主角的不同成長變化，而成長變化將會在五歲和十四歲產生的，在五歲時會有「精神飽滿的頑皮女孩」和「可愛而沉默的女孩」兩種變化，而在十四歲則有六種變化。還有玩者需要買一些衣服給主角替換，而可購買衣服的種類多達31種以上。





競技大賽

上流階級每一年都舉辦一個名為品評會的競技大賽，而競技大賽中會有多個比賽項目，項目包括舞蹈、音樂、演劇、美術和體育等。如果主角可以在競技比賽中取得勝利，便可得到一筆非常可觀的獎金。

人物設定和配音

遊戲人物設定方面，會由繪畫CG插圖非常有名的七緒杏先生（美龍是他的筆名）負責，而由他負責人物設定的人氣電腦遊戲有《CAL》、《舞夢》等。在遊戲中會有人物配音，而負責配音的都是一班非常出名的聲優，例如：金月真美、子安武人、井上和彥和荻原秀樹等。

只可以相愛

ETC | MEM | PlayStation

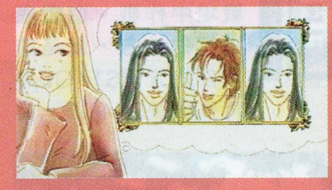
製造商：COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT 發售日：發售中
售價：5800日圓 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK

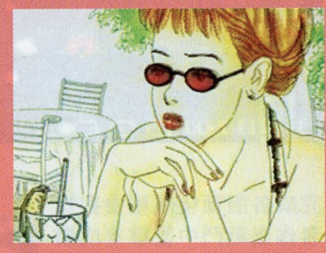
TEXT：怪獸

生命無TAKE TWO・請小心演繹！

遊戲簡介

這遊戲是一本在日本非常有名的小說—《愛しあう事しかできない》改編而成的。雖然這遊戲好像MOVIE一樣，但在遊戲中玩者是需要按掣的，而每一次按掣或不按掣都會影響故事的發展。在遊戲中，共有四段情節。





簡單操作

當畫面右下角的小貓做出一個發聲動作時，玩者便要考慮是否按掣，來改變奈奈子下一個行動，亦即是改變整個故事的發展。基本來說，按掣表示YES（積極的行動），而不按掣表示NO（消極的動作）。





人物介紹

奈奈子

本故事的主角。她是個開朗的模特兒。她那很強的自信心，令到她身邊的人很容易和她產生敵意，而她的朋友只有是模特兒界的人。她經常逗留在辨工室。

光彥

人氣上昇中的新進演員。他單純的性格已達至非現實的境界，而且他對自己的感覺非常有自信。他本想和奈奈子交往，但奈奈子並不理會他。



悅史

他是慎的戀人，而且更和他同居。當奈奈子出現後，他和慎的關係漸漸地惡劣起來，而且他的心更開始動搖。



慎

與悅史同居的男孩子。他非常喜歡悅史，但這種喜歡的感覺，直至奈奈子出現之後開始變得空白。而他是在書店工作的。





C.A.R.T WORLD SERIES

TEXT：怪獸

終於可嘗試到做印第安納賽車手的滋味了

製造商：SCE　發售日：4月9日
售價：358港元　容量：CD-ROM　記憶：1-2 BLOCK
RAC　2P　MEM　PlayStation



遊戲簡介

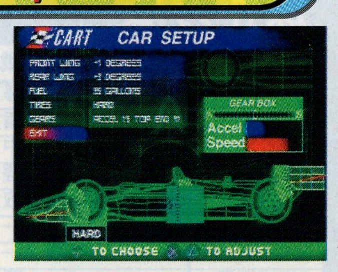
這遊戲會以印第安納賽車為遊戲舞台，當中會分為ARCADE和SENTINATION兩個模式，而在這兩個模式中共有十條賽道給玩者進行比賽，分別有Long Beach,Cleveland, Laguna Seca, Miami, Nazareth, Michigan和Mid-Ohio等。遊戲中還有十位最TOP的C.A.R.T賽車車手，好像有Bobby Rahal, Jimmy Vasser, Mark Blundell等等。在選擇車手和賽車時，還可以選哪一間車廠所出的引擎。(Honda, Mercedes-Benz等等)而在可選擇的賽車中，玩者會發現一架白色的賽車，而它的所有資料和駕駛車手都會出現UNKNOWN這個字，其實這架車是給予玩者選擇自己喜歡的車手和賽車再自行配搭。





調較賽車

在比賽前，玩者可以選擇賽前練習或調較賽車，而調較賽車方面，除了可以更改前後定風翼、載油量和車輪外，還可以從GEAR BOX中調較賽車的加速力和極速。



圈速資料

比賽開始時，玩者可從PAUSE MENU的五個視點中揀選一個適合自己的。而按R2和L2便可知道比賽中的最新資料，包括平均圈速、每圈做出的時間和與頭車相距的時間。在完成賽事後的REPALY畫面中，更可看到整場賽事的最後比賽資料。





KLAYMEN KLAYMEN 救救泥膠城

TEXT：怪獸

製造商：Riverhillsoft　發售日：預定4月23日
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
AVG　MEM　PlayStation

原來泥膠公仔可以如此鬼馬

故事

有一晚，整個世界突然產生變化，而這世界的每一個地方(包括泥膠城)都無法幸免，為了解救泥膠城，主角需要解決世界裏不同地方的各種難題。

遊戲操作方面

玩者可以用箭咀來控制泥膠人，每一個指示都會令它做出一些生鬼而有趣的動作和表情，而遊戲內的動作和表情共有五萬個以上，令到玩者更加投入。而在移動時，畫面會出顯多個箭咀給玩者選擇，而每一個箭咀則代表不同的出口和地方，所以產生出很多可以到達不同地方的支線。

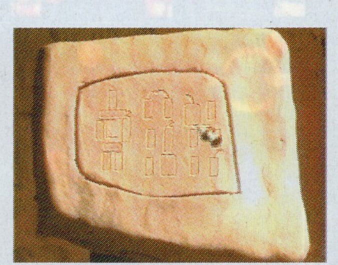


遊戲簡介

在這個遊戲中，不論主角、敵人和遊戲背景全部都是用泥膠造成的，而負責這個遊戲製作的，是一間對進行泥膠公仔拍攝非常在行的DreamWorks製作公司。他們曾經參予一套叫《A Close Shave》(港譯：超級無敵掌門狗)的電影製作，而大家可以從遊戲畫面中看到他們對這個遊戲的重視程度。



■ 非常有趣的表情動作



■ 在遊戲中會出現很多像這樣的題目

Xenogears
© 1998 SQUARE

一個失憶少年之謎

OFFICIAL PRODUCT

RPG MEM

製造商：SQUARE　容量：2 CD-ROM
發售日：發售中　售價：420港幣　記憶：1 BLOCK

PlayStation

操作方法

按鈕	在MENU畫面	戰鬥畫面	地圖畫面
方向掣	移動游標	移動游標	移動角色
○掣	指定決定	指定決定／重攻擊	談話／調查
△掣	—	中攻擊	呼出 MENU
□掣	—	輕攻擊	跳躍
×掣	取消指令	取消指令／終止攻擊	DASH
R1／L1掣	選擇角色	—	轉換視點
R1＋L2掣	—	—	上落 GEAR
START掣	—	暫停	暫停
SELECT掣	—	—	開關 MIN MAP

指令一覽

在地圖畫面按△掣時，可呼出MENU畫面，在MENU裏有七種指令選擇，玩者可利用這些指令來查看各種資料以及使用道具，指令的說明如下：



指令	功能
STATUS	可查看角色的各種能力，其中包括有已修得的必殺技和特殊能力。
EQUIP	可替角色更換武器、防具和輔功裝備。
ITEM	可使用和確認隊伍中所帶有的道具。
ABILITY	查看或使用現時所擁有的特殊能力。
GEAR	假若角色已擁有其GEAR的話，就可在這裏查看它的資料和乘搭。
FILE	在特定的地方來記錄或複製遊戲進度。

戰鬥系統

在這遊戲中，戰鬥種類可分為二種，一是角色們自己和敵人直接對戰，二是角色坐上GEAR與敵方的GEAR作戰，在操作上各有不同。

畫面解說

1）角色的體力——當到達0時會不能戰鬥。
2）指令欄——當到達角色的行動時間時，玩者便可輸入指令作出攻擊或使用道具。
3）時間計和儲有AP計——表示角色的行動時間和所儲的AP值。
4）攻擊指令——攻擊指令分為輕、中、重三種，輕攻擊的消費是1點，中攻擊的消費是2點，重攻擊消費是3點。
5）行動點——角色們所作出的攻擊，都會消耗不同的行動值，若是將行動值用完時，就要待下TURN才可再作行動。
6）AP計——角色現在可使用的AP值。

角色戰鬥

個人戰鬥技巧

在每TURN的戰鬥中，每一個角色都會擁有不同的AP值，就像在遊戲的開端時，主角的AP值就有4點，玩者可利用這4點的AP值作出適當的行動。而AP值是會因應遊戲的進度和角色的LEVEL而提升。不過要如何才可作出適當的行動呢？

在與敵人戰鬥時，基本上玩者可選擇普通攻擊和特殊能力攻擊，但是以特殊能力來攻擊是會扣去角色的EP值，沒有EP值的時候就不能使用。而普通攻擊就分成輕、中、重三種，可是使用普通攻擊的話，就要消耗AP值，幸好單一種的攻擊是不會消耗所有AP值，所以玩者可以自行配搭輕、中、重攻擊，使用攻擊模式變得更多變化。

可作強勁的連殺？

「連殺」即是連續使用必殺技，但必須先學會一招必殺技，然後戰鬥時不用盡AP值，按×掣將剩下的AP儲起來，當儲到一定數值時，使用「連殺」的指令，選擇使出必殺技的次序就可，其威力是非常驚人。

◆對付BOSS最好使用「連殺」。



32/76
total damage
2
0/4



GEAR戰鬥

畫面解説

1）狀態表示——顯示GEAR的各項資料，其中包括有引擎出力、裝甲受損度等。
2）時間計和燃料計——表示角色的行動時間和現有燃料。
3）GEAR體力值——當到達0時會不能戰鬥。
4）指令欄——當到達GEA的行動時間時，玩者便可輸入指令作出攻擊。
5）ATTACK LEVEL——在GEAR作出普通攻擊時，ATTACK LEVEL便會上升一級，這時就可使出必殺技攻擊。
6）燃料計——顯示GEAR現有的燃料。

GEAR戰鬥技巧

其實GEAR戰鬥與角色戰鬥的系統是大致相同，GEAR每作一次普通攻擊，就要消耗相當的燃料，輕、中、重攻擊就如角色戰鬥般，分別消耗10點、20點、30點的燃料，可是GEAR的燃料是要在特定的店舖裏補充，唯一不同是指令的內容不同：

指令	解說
攻擊	與角色戰鬥時一樣，分輕、中、重攻擊
特殊裝置	假若GEAR身上裝有特殊功能的裝備，就可用這指令使用。
エーテル機関	透過一種特別的機關而令到GEAR可使用駕駛者的特殊能力。
CHANGE（チャージ）	是防禦的指令，除了可減低受損度，還可以回復少量燃料。
BOOSTER（ブースター）	開動了BOOSTER後，GEAR的攻擊力、速度都會大大增加，可是燃料的消耗也會增加。

格鬥式戰鬥

當故事發展到中段時，玩者便可到格鬥場參加機械人競技賽，玩法是以三局二勝、單對單的形式來進行，這時玩者可自行控制GEAR參加戰鬥，若玩者取得勝利，就可獲得豐富的禮物和金錢。順帶一提，這模式是對應DOALSHOCK（即震動手製），若是玩者有這手製的話不妨用來試試，會更加刺激的。

操作方法

按鈕	作用
方向掣	GEAR移動
□掣	跳起
×掣	DASH
△掣	輕攻擊
○掣	重攻擊
R1掣	特殊攻擊
L1掣	防禦



強力必殺技

不論是人或吟GEAR，都會有其獨特的必殺技，而且使用方法和學習方法都有不同，因此可以在此分成兩類，一是角色用的必殺技，二是GEAR用的必殺技。現在先說說角色用的必殺技。

要如何學習角色用的必殺技呢？

要學成角色的必殺技，就先需要一個必殺技的指令表，接著玩者便可依照表上的招式，在戰鬥中不斷輸入該指令，例如想替FEI學習「武技千烈」，在戰鬥時玩者就要輸入「□□○」來攻擊敵人（當然玩者要有足夠的AP才行），如是者「武技千烈」的學成率便不斷提高（玩者可在MENU畫面選擇STATUS內的SKILL，便能觀看必殺技的學成率），當學成率提升至一百點和FEI的等級到達一定級數時，他便學成這一招，每個角色佳是如此。



◆看這就是FEI的「武技千烈」。

超必殺技？！

除了以上必殺技外，還有超必殺技的存在，在普通的必殺技中，最大的AP消耗量6點，但是超必殺技就可消耗7AP值，其殺傷力非常驚人。至於學習的方法，就是將所有基本必殺技學成（總共七種），待故事發展到後期，就可以學習超必殺技，然後依照學習普通必殺技的方法，就能學成超必殺技。



◆超必殺技「超武技風勁」。

GEAR必殺技又如何學會？

不要以為只有人物才可使用必殺技，其實GEAR都有的，而GEAR的必殺技是因應駕駛者所學會的必殺技而得來的，例如FEI學會「武技雷迅」，其GEAR WELTALL就會擁有「武技雷擊」這必殺技了。但是要如何使用呢？只要在GEAR戰鬥時，ATTACK LEVEL有1或以上就可使出。可是有些必殺技必在特定的ATTACK LEVEL才可使出的，詳情如下：

ATTACK LEVEL	可使用的必殺技
1	武技雷擊 武技烈風
2	武技破山 武技龍天
3	武技雷舞 武技龍舞

◆看！GEAR也可出必殺技。

特殊裝置

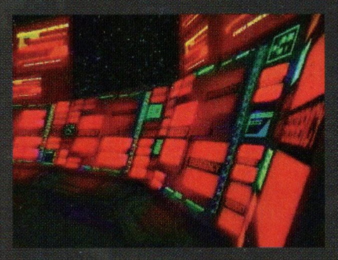
在GEAR的裝備中是有一種稱「特殊裝置」的配件，當GEAR裝備了這些裝置後，便能在戰鬥時回復機體HP或使出特殊攻擊，但是這特殊技能往往會消耗很多燃料，如控制不當燃料的消耗量便會比平日多出數倍，玩者要注意這點啊！



◆利用特殊裝置回復體力。

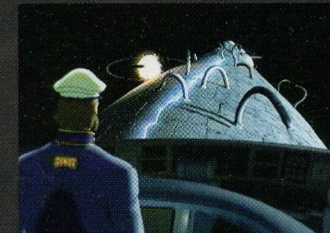
故事的序幕

在很久之前，在恆星之間航行的一艘宇宙移民船，突然間系統發生了異樣，這情況向艦長報告的同時，看見一個奇怪生物的影子，艦長見情況嚴重，決定將中央電腦的電源拆斷，可是並不能阻止牠的入侵，艦長見瑩光幕不斷出現警報，控制系統亦都完全被入侵的時候，於是便決定疏散船上的船民到逃生船離開，怎料到船上的雷射砲竟自動向逃生船開火，所有逃生船都被擊沉，船長認為來到這個地步，已不能再控制，唯有開動自爆裝置，與入侵者共全亡。於是這宇宙移民船在閃光之中消失…









世界地圖



1）史丹的家（シタンの家）
2）拉肯村（ラハン村）
3）達捷魯（ダジル）
4）巴魯特之地下工場（バルトのアジト）
5）艾雲（アヴェ）
6）莉沙（ニサン）
7）皇都基斯尼保（王都キスレブ）
8）哥尼亞迪工場（ゴリアテ工場）
9）載姆斯（タムズ）
10）教會
11）孤兒院
12）古代遺跡
13）巴比倫塔（バベルタワー）
14）西柏度（シェバト）
15）幽靈船（ゾンビクルーザー）

開始悲哀的旅程

在北半球的伊夫利亞大陸（イブニア），數百年裏都發生兩國戰爭，分別是北部的基斯尼保和南部的艾雲。他們發掘些太古文明的道具，經過「教會」的修改來作兵器，而這些兵器稱為「GEAR」（ギア）。這一切由基斯尼保和艾雲國境邊的一條叫拉肯村開始。主角FEI（フェイ）正在房中繪畫，他打算作點休息，進入對面房間向家僕打個招呼，她便說回主角在三年前的事，他被一個幪面人抱着來到這村，由於那時的他昏迷不醒，於是村長決定入留他在村中。

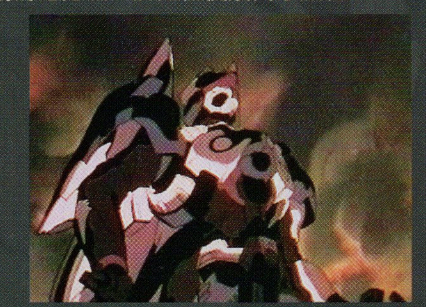


FEI上到1F看見旁邊他的好友迪武斯（ティモシー），FEI便上前問候迪武斯，得知迪武斯因明天婚禮的事而煩腦，還吩咐FEI找雅露露（アルル），FEI答應後在正想出門時碰上雅露露的弟弟丹（タン），他說有事找FEI，可是FEI並沒有理會他。來到東面便是雅露露家，她向FEI說想問北方的博士借相機，FEI答應幫她，其實在談話之間，可看出雅露露是比較喜歡FEI…FEI向北方的山路前進，跳過崖邊，渡過木橋就可到史丹博士（シタン家）的家。進入屋內後遇見他的太太唯（ユイ）和女兒美多莉（ミドリ），從她們的口中得知博士就在後方的小屋內，當FEI正進入小屋之際，原來博士就在屋頂修理機械，他向FEI說發明了一個音樂盒，還叫主角看看，於是FEI進入屋內調查中央的箱，不久博士進來解說，事後FEI說出來此的目的，博士答應後還留他在這裏吃晚飯。

飯後FEI返回拉肯村，在途中看見一隊GEAR飛過，博士立即趕來，他們心知形勢不妙，便飛奔回村。可惜為時已晚，村中已經一片火海，FEI遇回好友迪武斯和雅露露，博士叫他們二人到安全的地方，而博士在村中找丹，就在此時，FEI看見一部特別的GEAR正在呼喚他，於是便不自覺地駕駛這部GEAR，還向入侵村的GEAR攻擊，可惜敵機太多，不能一次過擊退敵人，敵人的指揮官機出現後，博士就剛找回丹，豈料到迪武斯回來，結果被敵人發現，FEI欲上前相救，可惜無能為力，親眼看着好友被殺，他看見這情景後突然暴走起來，在無意識的狀態下將整條村毀滅…

事後FEI醒來，發覺自己坐在一旁，看見旁邊的村民和博士，當FEI上前問剛才發生的事，可是卻無人回答，只是指責他是殺人凶手，而且變得害怕他。因此FEI不知怎辦是好，博士唯有勸他離開拉肯村，到別的地方去。於是他便展開了旅程。





黑月森林之旅

FEI向西南方走進入黑月森林，當向西行時會見到小型的怪物，跟着牠的背後前進，跳上斷木向西行時，避開滾來的石後繼續前進，突然有位神秘的少女用鎗指嚇着他，詢問出口的所在，可是FEI也不知道，由於FEI不想再生存，便強迫她開鎗，突然少女被後方的怪物襲擊，FEI看見這情景，奇怪的說出艾莉（エリィ）的名字，還上前將怪物打倒。晚上二人在森林過夜，並互相談起來，還得知少女叫艾莉，而且決定翌日一同離開森林。

在休息中，FEI夢見小時候的自己，因無人帶他離開沙漠而在痛哭，突然從他背後出現的少女卻伸出援手…天亮時二人向南方前進，不久艾莉問他尋死的原因，於是FEI將整件事相告，艾莉聽後便指責他，FEI因此而怪責自己，艾莉便不理會他繼續前行，其實她自己都做過類似的事，突然艾莉遇上一條地龍，艾莉的叫聲轉到FEI的耳邊，FEI立即趕到艾莉處，於是便和地龍展開戰鬥，與牠戰鬥數回合後，博士利用其直升機運送GEAR給FEI，他決定乘上GEAR對付地龍，戰勝後的晚上，博士便在森林修理GEAR，乘FEI睡後與艾莉說有關天上人的事，原來艾莉是天上人和地上人的混血兒，可是由於她有要事做，便決定離開FEI。





BOSS


地龍

VS


WELTALL

為修理 GEAR 而進

翌日早上，於是二人為了找尋GEAR的零件便向達捷魯出發，就在離開森林之際，看見艾雲的空中戰艦經過，史丹便將詳情說給FEI聽。

二人向西南走進入達捷魯街，由於這裏是開發遺跡的據點，因此可找到WELTALL所需要的零件，首先到街南端的教會工場，進入工場後史丹便向旁邊的工作人員說話，可是這裏並沒有它所需的零件，二人唯有離開工場，史丹見既然不能修理它，就必須將它移到別處，這是因為不想將戰爭波及拉肯村，FEI也同意此事，二人來到武器屋附近看見一艘大形運輸車，便打算借用，進入旁邊的屋借下此車後史丹竟一人駕駛運輸車去，FEI便離開達捷魯街，向沙漠的中央進發欲追回史丹，在途中遇到數部GEAR，FEI於是追着它後方，不久遇上艾雲軍的調查部隊，FEI強奪他們的電單車，向目的地進發，結果不慎被敵人發現，幸得史丹駕駛WELTALL相救，FEI乘回WELTALL後打退援兵後，遇上黑衣之男，FEI記得自己是認識這人，在二人談話中，得知他是想利用FEI的力量，之後黑衣之男叫出米米蟲出來對付FEI，FEI便和牠戰鬥起來。





BOSS


米米蟲

VS


WELTALL

初遇巴魯特

打倒米米蟲後WELTALL已不能再進行急劇烈的戰鬥，就在這時艾雲軍已包圍FEI等人，FEI和史丹被艾雲軍關進運輸船的一個房間，FEI夢見黑衣之男和另一個打扮像他的人戰鬥，夢也到此為止，起床後的FEI想有關黑衣之男和父親的事，可是又想不出來，和史丹談話過後便打算休息一下（選：そうだな休もう），在這時天帝向史丹作出警告，浩劫已迫近，若那神真的要復活的話…

突然間有一艘潛砂艦出現，還向運輸船攻擊，使到運輸船傾斜反則，史丹和FEI乘這機會逃離運輸船，首先離開房間向東行取得強力的回復道具，向西直行經過機房便可逃到外面，由史丹控制搬運架，FEI行過搬運架上到WELTALL，接回史丹後，將他放到安全的地方，可是好景不常，海賊也派出GEAR來應戰，由於雙方都誤會對方是艾雲軍的人，結果便打起上來，和對方激戰數回合後，因對方的氣勢太強，使到沙漠下陷，二人因此跌進流沙。

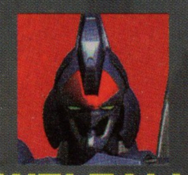




BOSS

BAIGANDER

VS

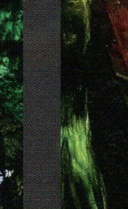

WELTALL

脫出鐘乳洞



跌進流沙的二人，海賊巴魯特（バルト）離開GEAR命令FEI出來再次決鬥，當FEI從WELTALL下來時，海賊才發覺他不是艾雲軍，不來是一場誤會，相方自我介紹後便決定一同找出這裏的出口。畫面轉到史丹那邊，他也乘上巴魯特的潛沙艦上，他們正在地面搜索FEI和巴魯特二人。接着畫面轉回FEI二人，首先二人向南走去，看見有塊大岩石阻塞通道，二人便合力將岩石推開，再往南走便可看見一個小洞，FEI離開WELTALL進入洞內查看，發覺原來這裏是有位叫巴魯（バル）的老人住着，他邀請FEI二人內進，還說出二人乘GEAR來到這裏，原來這位老人是為了拾化石而來這裏，他帶二人到他的收藏庫看，豈料在收藏庫內的全是人骨的化石，有的比較近代，有的是萬年前，他將祖先的話一一說給FEI二人聽。過了一會，二人便詢問有關出口的所在，巴魯便告訴二人出口在防砂壁的後方，但必須將降砂器關上才行，於是二人便出發（玩者可先在這裏補充GEAR的燃料和購買裝備）。

準備一切後二人離開小洞，找尋降砂器的所在，在這鐘乳洞裏總共有兩個降砂器，分別在洞的正北方和西北方，將之關掉後返回巴魯的小洞，他便會幫FEI打開防砂壁，接着巴魯特便向他詢問有關GEAR的事，原來他略知一二，於是他便離開洞看看FEI的GEAR，當他看見WELTALL，使他嚇了一驚，因為它是滅消神的GEAR…巴魯便立即趕FEI離開這裏，二人只好向出口進發，經過兩部升降機，來到出口前竟遇上一部巨大GEAR，隨即展開戰鬥。它的攻擊力異常高強，所有最好多用必殺技攻擊它，否則很容易被它擊倒。當打倒它後二人都可安全離開，豈料到它站起來欲向BAIGANDER動手，就在這千均一髮之際，FEI突然使出強力的必殺技將它毀滅，事後FEI自己也不消楚做過甚麼。





BOSS



カラミティ



VS



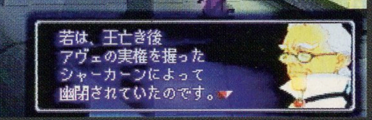
WELTALL



BAIGANDER

排除入侵者





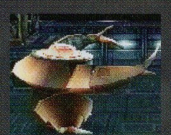
FEI與巴魯特離開鐘乳洞後，確認自己的位置，然後便和巴魯特的潛砂艦會合。FEI在格納庫遇回史丹，可是FEI並沒有將鐘乳洞所見的事說出，史丹打算與FEI一同到艦橋，只要經過居住區乘搭升降機便可到達艦橋，與副艦長說話後得知潛砂艦將要停泊在巴魯特的地下工場。

到達地下工場後巴魯特與迎接他的小孩打招呼，然後米索（メイソン）帶FEI和史丹到茶室，由米索說有關巴魯特皇族的事，不久巴魯特來到吩咐二人到作戰指令室，於是二人到對面的房間去，巴魯特將有關GEAR的繪畫給二人看，聽巴魯特的解說後得知非救出其妹不可，可是FEI並不想再參與戰鬥，他離開指令室到達巴魯特的房間，剛巧巴魯特進來，FEI連忙躲藏起來，他聽到巴魯特的話後離開房間，乘升降機到潛砂艦，會遇上巴魯特，他想說服FEI參加這次行動（選：ああ、いいぜ），可是FEI仍是不願意作戰，接着，FEI到達格納庫看WELTALL時，副艦長和史丹來到帶他見巴魯特，也希望因此可感動他，FEI回到居住區休息，就在當晚基普拉（ゲブラー）特務入侵，FEI便乘搭升降機到艦橋看過究竟，此時史丹叫FEI幫手，可是FEI並沒有作出任何行動，巴魯鬼和史丹先後出戰迎敵，將入侵的敵人打倒。FEI眼看小孩被成為攻擊時，忍不了便立即駕駛WELTALL應戰。接着敵方的BOSS出現，最後三人合力將它打倒。



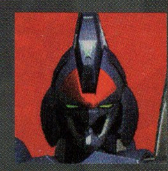


BOSS



シェピラーレ

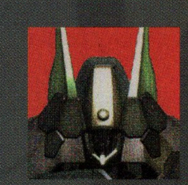
VS



WELTALL



BAIGANDER



HEIMDAL

潛入！皇都艾雲





將入侵者擊退後眾人都向FEI道謝，而FEI也決定協助他們救出其妹瑪露（マルー），一切準備好之後便到艦橋找副艦長史古魯特（シグルド），向皇都艾雲進發。三人進入艾雲看見空中有艘戰艦在這裏降落，那是艾雲軍的戰艦，他們正向捉來的瑪露問話，幸好她沒有說些甚麼。

三人來到艾雲市的街頭，有人前來介紹酒店給他們，於是三人便去看看這間酒店，進入酒店後有位修女前來，她會吩咐FEI進房後再談，進入自己的房間後大家便商量有關救出瑪露的事宜，也由於今天是皇都的節日，一方面參加廣場上的項目來引開士兵，一方面利用地下水道潛入皇城，三人決定好計劃後便出外作準備，首先調查東面的井，發覺井口是上了鎖，於是向旁邊的老人詢問，得知他與小孩失散，FEI便答應他找回小孩，結果FEI可在市的西北處的角落可找到那小孩，然後返回那老人處，當回答他是用來救出瑪露時（選：マルー救出），就會將井之鍵交給FEI。

然後三人離開市街，向北方的廣場進發，打算參加比賽的FEI，便由史丹倍同之下進入報名處（選：二人で行こう），王於巴魯特就在外等候。央丹和FEI行到報名攤位報名（選：出場する），然後選擇自己的卓號（任意選擇就行），之後回廣場外與巴魯特會合，三人返回市街作好準備，補充好道具和裝上新防具就可回酒店，等待明天的來臨。

救出瑪露的作戰開始

一切準備就緒後史丹和FEI先離開酒店（選：了解），二人進入花迪瑪城（ファティマ城）外，FEI進入選手室準備，在選手室裏竟遇到雅露露的弟弟丹，原來他也有參加這次武術賽，他看到FEI顯出仇恨的眼光，不久有士兵進來說可以出場，旁邊有位幪面人竟知到FEI的事，連FEI也感到莫明奇妙。畫面轉向巴魯特處，他很擔心FEI和史丹的事，但自己也差不多時間要出發。畫面轉回FEI那邊，主持人說喻一大堆賽事前言後就開始了比賽。



第一場，FEI所面對的對手並不強，不過由於對方懂得回復體力，所以必須以「連殺」來對付，擊敗他後第二場又開始，FEI也是以「連殺」來對付，直到第四場，對手竟是丹，雖然FEI不想傷害他，但沒有其他辦法，當到最後一場時，對手是剛才的幪面人，可是FEI的攻擊完全無效，幸好他放棄了與FEI戰鬥。（註：由於FEI與巴魯特的行動是同時進行，所以會經常轉換畫面。）



BOSS

第一場



VS



丹　　FEI

第二場



VS



聰明人　　FEI

作戰計劃成功

至於在巴魯特方面，他跳進井內一直向北游去，就可到城的水門，而在途中可找到一些道具，在水門裏與旁邊的老人說話，可得知其妹就在城內，於是巴魯特一人潛入城內，玩者要記得，若是遇上士兵的話會立即展開戰鬥，經過數級樓梯，來到城的3F的其中一間房內，找到其妹瑪露，她看見巴魯特感到很開心，於是便跟着他一起離開這裏，可惜世事難料，艾雲軍的軍官拉姆沙斯（ラムサス）來到，巴魯特只好與他一戰。





拉姆沙斯的攻擊力很強，而且其戰友美（ミァン）會協助他回復體力，可說是比較難打的一場，對付他的最佳方法是用「連殺」。這樣他便會倒在地上，此時再加上FEI的一擊，可說是天依無逢，不過從拉姆沙斯口中透露，曾見過有人使用的招式與FEI相同，在FEI驚訝之際，戰鬥的第二回合又再展開，今次是以二人對付他，對付方法與先前的相同，打倒他後三人便離開此城。



BOSS

第一場



VS

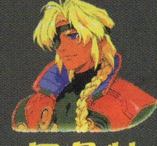


拉姆沙斯　　巴魯特

BOSS



VS





拉姆沙斯　　巴魯特　　FEI



逃離皇都艾雲

三人利用瑪露的煙霧離開了他們的視線，他倒乘搭升降機，經過通道來到艾雲軍的空中戰艦停泊所，他們向南方的出口走去，避開追兵就在這時，竟再次遇上艾莉，豈料追兵趕來，幸得艾莉相助，避開追兵的視線，待追兵走後艾莉便帶FEI等人離開此處，她帶FEI到達GEAR的格納庫，之後便獨自離開，FEI見她不願離開軍隊感到失望。

三人乘搭GEAR離開此處，終於回到潛砂艦內，之後瑪露將所遇到的事相告，不過她平安回來已是一件好事呢！





神秘的壁畫

在潛砂艦上的FEI打算進入艦橋，可是有隻古怪生物阻攔，回想起牠是在皇都時跟着瑪露而來的生物，於是便找瑪露相談，可是瑪露當牠如同朋友一般，而牠的名字叫朱朱（チュチュ），不久朱朱回來，牠向眾人打招呼，而且牠好像對FEI有好感，巴魯特感到煩而先行離去，瑪露亦感謝FEI的幫助。然後FEI到艦橋找副艦長說有關拉姆沙斯的事，接着，便向莉沙大聖堂進發（即沙漠的西北面，有樹的地方）。

不久潛砂艦終於到達目的地莉沙大聖堂，FEI等人進入莉沙法皇府，米索就先回潛砂艦看情況，餘下的FEI、巴魯特和史丹便與路口前方的人說話進入大聖堂。修女們看見瑪露回到大聖堂後感到很高興，於是詠唱聖詩起來，就在這時候，瑪露便帶眾人到聖堂的二樓，由二樓的通道望向聖堂，可看到這裏是多麼宏偉，史丹最為讚賞，接着，瑪露帶他們到三樓的一個房間，瑪露就是想將牆壁上的畫給FEI看，FEI和史丹看後都感到幗中的人很像艾莉，究竟這是否巧合呢？大家都產生了疑問，但當史丹問瑪露有關畫的事時，她並不清楚，不過她說阿古尼斯（アグネス）可能會知道，於是她便獨自找阿古尼斯，而FEI等人就暫時回莉沙法皇府去，就在FEI正離開此房間時，腦海中浮現出在這裏幫艾莉繪畫的情景，可是只得一剎那，連FEI自己也記不清楚。





奪回艾雲的會議

回到莉沙法皇府在市街的東方聽到米索的聲音，三人上前問過究竟，原來副艦長有要事找巴魯特，於是三人進入屋內，史古魯特便開始他的說話，原來他本是天上人，和史丹一樣曾在索拉里斯住過，但由於不喜歡天上人看不起地上人的態度而來這裏，巴魯特聽後便詳細地詢問有關的事，當巴魯特知道詳情後便吩咐米索準備會議堂，就在這準備期間，巴魯特心情仍未平伏，當來到橋上時，史丹安慰他，希望他能接受。

事後三人到會議堂展開奪回艾雲作戰會議，他們決定使用聲東擊西的方法，而且決定明天立即實行，到了翌日的早上，FEI在市街中準備好一切後就可找巴魯特，之後眾人回到潛砂艦，他們與瑪露分別後便出發，而FEI駕駛WELTALL獨自出戰。

直到晚上，史丹到艦頂看見巴魯特和史古魯特討論明天的事，史丹決定不打擾二人。在同一天空下，拉姆沙斯正夢見被與FEI招式相似的人攻擊，因而在休息中醒了過來。









GEAR 追加資料 1

GEAR NAME：WELTALL
全高：16.3沙魯（15.811m）
乾燥重量：17.8肯（19.224t）
全裝備重量：22.7肯（24.516t）
SUB GENERATOR輸出：400
MAIN GENERATOR係數：4.2
使用時間：480捷多魯（8.267小時）
FLAME耐久數：260
機體反應值：0.8
ETHER感應值：43.5
表層速度：260保索魯（252.2 km/ h）
空中速度：970保索魯（940 km/ h）

岩山激戰

FEI連同數部GEAR來到岩山，在這裏搜索一番後可找到不少道具，之後一直向東北方前進，記得不要取漏マグネットコート，因為打BOSS都是全靠它。跳過多個岩石後，在中途會遇到一部綠色的GEAR，FEI可在這裏補充GEAR的燃料和體力，而且還可購買GEAR的部件，當FEI來到山頂，看見基普拉特務部隊飛來阻攔，FEI便決定留在這裏應付，叫其他GEAR先與巴魯特會合，至於艾莉在未發出攻擊FEI的指令時，她的部下竟全部都向FEI作出行動，因此FEI單獨與他們決戰。

基本上，由於現在的WELTALL沒有回復體力的裝置，因此在進入這場戰鬥之前必須裝備マグネットコート，否則就不能取勝，至於戰法和以往一樣，有必殺技有用，不要手下留情，當打敗五部GEAR後，艾莉不希望親手對付FEI，更不想使用「DRIVE」這種精神強化劑，也因此使她回想起過去，她被迫使用「DRIVE」，令她之後的記憶全無…醒時就滿地鮮血，還被指責為殺人兇手。可是為了完成任務的她，終於服用「DRIVE」來對付FEI，戰鬥隨即展開，FEI見她的樣子不對勁，便



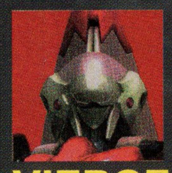






知到她服用了「DRIVE」，她所使出的浮炮攻擊力很利害，FEI唯有全力認戰，當打了數回合，FEI已支持不住，就在艾莉下最後一擊之際，她的頭部感到劇痛，停止了攻擊，FEI就乘此機會制伏她，之後FEI勸她離開基普拉軍，拾回自由，事後FEI離開此處，繼續前行到岩山的頂部去。

BOSS



VIERGE





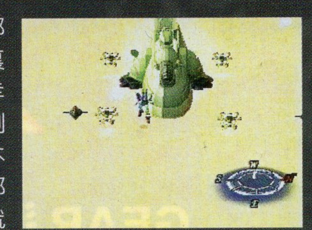
WELTALL

熱沙之戰

畫面轉到巴魯特的潛砂艦處，經過地下道來到皇都的城內，可是並非和預想的那樣順利，皇都的士兵已包圍巴魯特的軍隊，就在他們命令士兵開火時，米索剛好駕駛史丹的直升機來到，於是巴魯特等人立即乘上直升機，離開皇都，他們回到潛砂艦再重詳計議。

接着，FEI已到達目的地，可是卻不見潛砂艦的踪跡，FEI不理會潛砂艦是否存在，就跳向沙漠，而且更追上敵人的部隊，在敵艦的附近有不少機雷和敵機，若是碰到敵機就會進入戰鬥，若是碰到機雷，就會使GEAR受傷，這點一定要注意，經過兩部中型戰艦後，就可遇到主艦，FEI會和主艦的主炮作戰，戰法很簡單，集中攻擊中央的炮台就可。

打到敵艦後以為已全部解決，可是在敵人的主艦裏跳出一架古怪的機體來，幸好巴魯特那方的GEAR來到協助，跟着戰鬥開始，基本上都是集中攻擊它中央部份，待它的裝甲破裂時，就是它的死期。





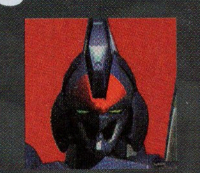
將它打倒後黑衣之男的突然GEAR出現，原來他叫古拉夫（グラーフ），他打算賜力量給敵艦，得到力量的敵艦將FEI身旁的GEAR毀滅…另一方面，潛砂艦正被艾雲軍追上，而且還中了對方的魚雷。巴魯特便駕駛BAIGANDER應戰，但是突如其來的一部神秘GEAR飛到BAIGANDER旁，豈料拉姆沙斯駕駛GEAR向神秘GEAR挑戰，可是由於實力相差太遠，拉姆沙斯慘敗而回，巴魯特也難逃劫數，眼見巴魯特身處險境，便以潛砂艦撞向神秘GEAR，豈料它不單沒有破損，還將潛砂艦舉起，然後將之毀滅…幸好艦上的人及時逃脫。

BOSS



ドーラ





WELTALL

犯罪者之街

畫面轉到基斯尼保國，總統捷古姆特（ジークムント）收到艾雲國的巨大爆炸消息，但他並沒打算向艾雲進攻。接着FEI又怎樣？他在夢中忍弱見到自己幼年時的情景，可惜此夢境並不長久，很快他從夢中醒來，他從醫生的口中得知自己在犯罪者收容區，突然從後方來的一群犯罪者，要FEI到去見他們的首領，於是FEI便依照他們的說話做。

FEI來到一間大房看他們的首領尼高（リコ），他要FEI進行洗禮儀式，於是眾人都帶FEI到街外，在旁邊記錄遊戲的進度後便與尼高說話，開始洗禮儀式，原來所講的洗禮儀式，就是要連續和他們戰鬥，戰鬥一觸即發，對於FEI來說，頭四人都可以應付，但是當到第五場戰鬥時，對手竟然是尼高，FEI並不想再戰鬥下去，勸尼高停止，可是尼高並沒有理會他的勸告，戰鬥隨即展開，由於FEI的實力不及於他，結果FEI倒地不起。





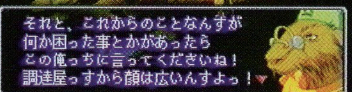
競技場之死鬥

當醒來後發現自己在宿舍的床上，他為了找尋離開這裏的方法，於是便決定出外打探情報，當他來到這區東南面的酒場時，遇上一名叫哈瑪（ハマー）獸人，他向FEI表示，當有甚麼需要時就可找他（玩者可在這裏購買道具），FEI離開酒場後便打算離開這收容區，不過最後被警衛截下來，但是從警衛口中得知管理委員會的事，於是便回酒場找哈瑪，可是他並不在，突然有位叫露雅（ルア）的人找FEI，希望FEI可以參加GEAR競技賽，不過對討厭GEAR的FEI來說，拒絕了她的要求，於是他離開酒場，就在此時FEI碰到哈瑪，他便向哈瑪詢問有關競技賽的事，當FEI知道競技賽的意義後就更加不想參加。

當FEI回到宿舍後又再次遇上哈瑪，他說今天有新的醫生來，於是FEI便到房間看，豈料到新的醫生原來就是史丹，他將一切發生的事告訴FEI後，史丹便幫FEI手上的炸彈扣除下（選：やってくれ、先生），在拆除手扣期間突然一聲巨響，FEI倏放棄將手扣除下，不過聽咯瑪說只要在競技賽裏取勝就可得到罪犯的特赦，FEI聽後便打算參加競技賽。

FEI和史丹一同離開宿舍後到達競技場去，這時再次遇上露雅，她為FEI參加比賽而高興，FEI、史丹和哈瑪在機房調整WELTALL，接着就可以開始競技場（選：バトリング競技開始）。（註：競技場的操作方法可參考格鬥式戰鬥），可是就在





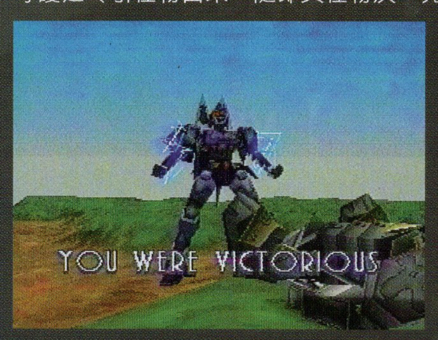


第一場戰鬥中，WELTALL突然發生故障，使到FEI失去意識…

地下水道的慘劇

FEI因傷而在床上休息，在同一時間，地下水道發生不尋常的事，尼高的手下全都在那裏遇害…FEI終於在床上再次醒來，他決定再到競技場一趟，慕求取得勝利，來到競技場向旁邊的服務員查詢後就可出賽（選：エントリーするぞ），FEI連繼四場取勝後回宿舍休息，翌日FEI起來打算到競技場去，豈料尼高前來攔截，他懷疑其部下在地下水道遇害的事有關於FEI，FEI為了洗脫罪名便決定跟尼高一同到現場。

三人由宿舍旁的梯子上到屋頂，向西北方行就可找到地下水道的入口，來到地下水道四處搜索，不久在西南方的一處有血跡，三人上前查看後史丹判定這是怪物所做的，於是三人向深處調查，在B2的西方找到一束鎖匙（カギの束），之後到B2的東方可找到上鎖的房間，進入後可找到守護之玲（お守りの鈴），離開房間後與中央的老人打探怪物的所在，結果在B2的北方的血跡處，FEI使用搖動守護之玲引怪物出來，隨即與怪物決一死戰，三人合力將牠打倒。





BOSS



レッドラム

VS



FEI



史丹



尼高

GEAR 追加資料 2

GEAR NAME：VIERGE
全高：15.7沙魯（15.229m）
乾燥重量：10.2肯（11.016t）
全裝備重量：14.7肯（15.876t）
SUB GENERATOR輸出：410
MAIN GENERATOR係數：3.4
使用時間：600捷多魯（10.333小時）
FLAME耐久數：220
機體反應值：1.0
ETHER感應值：60
表層速度：280保索魯（271.6 km/ h）
空中速度：850保索魯（824.5 km/ h）

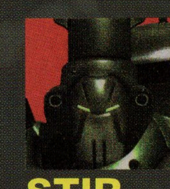
成為競技場的王者



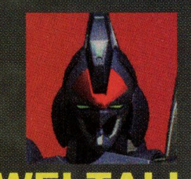
三人合力打倒牠後便返回宿屋休息，尼高也離開FEI的行列，自行回家，翌日FEI到競技場繼續他的賽事，連續戰勝三場後，哈瑪預祝FEI明天取勝，可是FEI覺得明天的賽事不能容易取勝，但只有盡力而為，他離開競技場到GEAR的格納庫看看WELTALL的狀況，就在FEI擔心明天的賽事之際，上次在艾雲的武術賽最後出場的聰明人竟然在此出現，他帶FEI到另一方，教導FEI如何戰鬥，在數回合的激戰下，FEI終於倒下來，但奇怪的是聰明人所使出的技全部和他一樣，於是FEI追問他的身份，原來聰明人就是三年前抱着FEI到拉肯村的人，而且這是受FEI的父親所託，當聰明人說到其父加（カーン）的名字時，才知道FEI的記憶全失，於是聰明人將整件事說給FEI聽，將整事說出後他就離開了這裏，而FEI開始了解自己的身份。

FEI為了保存體力，便回宿舍先作休息，翌日，FEI進入競技場，進入決勝戰的階段，對手是尼高的STIR，經過五局三勝的比賽，FEI終於取得最後的勝利，至於落敗的尼高就獨自離開競技場。





VS



STIR　　WELTALL

基斯尼保的新王者

在競技場取勝的FEI，終於成為新的王者，在另一方面，基普拉特務部隊也開始行動，而他們的攻擊目標竟是基斯尼保以東的地區，舊文明的原子爐…畫面轉回基斯尼保方面，露雅帶FEI來到尼高的房間，更幫他解除了手扣，從此他可使用尼高的房間，另外總統有要事找FEI，所以希望FEI可到總統府一趟。而現在的FEI已可在這裏自由行動，於是他連同史丹到中央的總統府找總統。



來到總統府後由守衛帶領到總統房，此時尼高也乘機潛入，FEI二人乘搭升降機到2F，西面的房間就是總統房。就在FEI與總統談論期間，尼高由天花板跌下，總統便立即下令捕捉尼高，尼高逃到總統的睡房，他看見房內的擺設，使他回想小時候的事，不久FEI來到質問尼高，可是他不肯回答，當三人離開總統的睡房後，總統和守衛已在外等候，奇怪的是這門是必須以DNA開啟，最後尼高被捕。

FEI和史丹離開總統府，哈瑪將剛得到的情報欲告訴FEI，史丹連忙帶他到別的地方去，二人在隱敝的地方聽取哈瑪的情報，於是便決定利用火車逃走，FEI因而吩咐哈瑪調查火車經過的日子，返回屋內時看見以前的主診醫生，她與FEI眾舊後離開這裏，二人回到D區，在回宿舍之際卻遇上尼高的手下，之後與他們到尼高房內談論有關救出尼高的事，不久哈瑪回來，報告火車通過的時間，於是FEI決定在今夜行動，救出尼高。

當晚FEI和史丹到瞭望塔準備，跳到經過的火車頂，豈料到大車卡脫離，FEI以最快的速度跳到最前的一卡，不久二人終於來到地下船塢。







GEAR NAME：HEIMDAL
全高：16.9沙魯（16.393m）
乾燥重量：14.0肯（15.12t）
全裝備重量：18.1肯（19.548t）
SUB GENERATOR輸出：390
MAIN GENERATOR係數：4.6
使用時間：500捷多魯（8.611小時）
FLAME耐久數：230
機體反應值：0.94
ETHER感應值：38.4
表層速度：250保索魯（242.5 km/ h）
空中速度：775保索魯（751.75 km/ h）

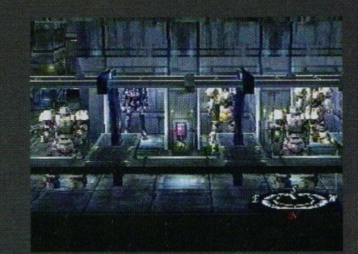
救出尼高之戰

二人來到地下船塢，先在旁邊作記錄，然後到旁邊的門調查，發覺兩度門都上鎖，突然感到門後有人來這裏，二人便立即躲藏起來，當守衛離開之後，二人利用通氣管作通道，不久來到貨倉，可是這 的門也是上鎖，不能通過，細仔調查後發現上方有另一條通氣管，只好推動旁邊的木箱，利用它作腳踏，跳到另一條通氣管。沿着通氣管前行，來到門前偷聽守衛的說話後就得知萬能匙（マスターキー）在警備室的櫃內，於是待守衛離開後進入警備室，取得萬能匙後，史丹找到GEAR用的回復裝置，他提醒FEI要好好利用。

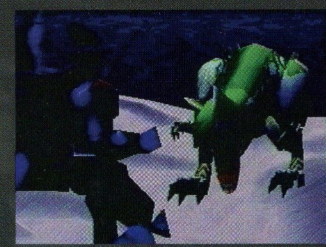








得到萬能匙的二人，可以暢通無阻地繼續前行，終於來到GEAR的格納庫，到兩旁的格納庫，按下按鈕，就可找到FEI的WELTALL，FEI駕駛GEAR後乘升降機。畫面轉到尼高處，突然地震起來，原來一條地龍正以他作目標，他在迷惘之際，幸好FEI及時趕來，隨即與地龍展開戰鬥，不多久就可將牠擊倒。



基斯尼保的激戰

雖然好不容易就救回尼高，可是他並沒有接受FEI的好意，就在二人互相慉討時，地又再次震動起來，而且比剛才還要利害，原來基普拉特務部隊已開始攻擊基斯尼保，FEI立即趕回犯罪者之街看情況，經史丹推測他們的目標是原子爐，若原子爐被破壞的話，整個基斯尼保會移為平地，於是FEI就決定阻止他們。（註：由現在開始將會連續五場戰鬥，所以WELTALL必須裝有回復體力的裝置）

FEI駕駛WELTALL再次與基普拉特務部隊開戰，就在FEI與敵人激戰的同時，史丹負責疏散這裏的人，尼高看見自己的朋友不斷逃命，便決定駕駛STIR出戰，就在FEI與第四部GEAR戰鬥時，尼高及時趕到，於是二人合力迎敵。將四部GEAR擊倒後，艾莉的VIERGE出現在二人面前，FEI看見對手的艾莉，便吩咐尼高先行一步，而他自己就留下應戰，艾莉再不理會FEI，而且更要執行這任務，FEI不斷說服她，最後他強制帶艾莉下機，給她看人逃命的慘況，FEI為了解救這裏的危機便上回WELTALL，留下她一人…



最後FEI趕上尼高，而面對的敵人就是敵人的多美莉亞（ドミニア），她駕一艘巨大戰艦向FEI挑戰，於是戰鬥隨即展開，二人合力將她打倒。

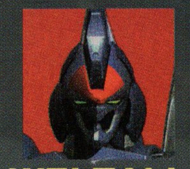


BOSS



ヘヒト

VS



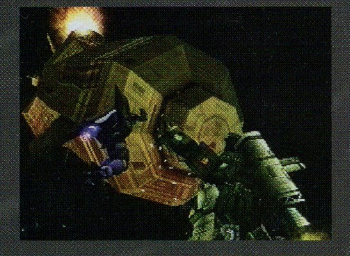
WELTALL



STIR

戰後的慘劇

將多美莉亞打倒後，時間已經無多，於是便和尼高合力改變其艦的軌道，此時，艾莉看着逃亡的人，終於打動了心，她上回VIERGE決定協助FEI二人，於是三人合力將艦的軌道改變，不久WELTALL和STIR的推動器過熱，使到兩部GEAR不能支持下去，二人只好放棄，但是艾莉仍然支持着，可惜連她的VIERGE也發生過熱現象，最後戰艦墮下整個基斯尼保的土地，一切都變為無…









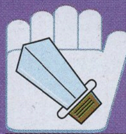
初期道具一覽

人類用ITEM

ITEM

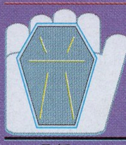
名稱	GOLD	效果範圍	戰鬥時使用	效果
アクアソル	20	單人	○	HP 回復 50
ローズソル	100	單人	○	EP 回復 10
ゼータソル	100	單人	○	復活
ケルバーソル	10	單人	○	肉體上異常回復
ガイストソル	20	單人	○	精神上異常回復
ホワイトスター	500	單人	○	風屬性
ブラウンスター	500	單人	○	地屬性
レッドスター	500	單人	○	火屬性
ブルースター	500	單人	○	水屬性
ハードスター	800	單人	○	物理防禦提升
スピードスター	1000	單人	○	速度提升
オメガソル	50	單人	×	HP及EP全回復（只限儲存點）
サバイバルテント	150	全體	×	HP 及 EP 全回復
つちのこの肉	10	單人	×	HP 回復 50
つちのこの極上肉		200	單人	× HP 回復 100
牙	200	—	×	換金道具
目玉	400	—	×	換金道具
ウロコ	1000	—	×	換金道具

註：○代表可，×代表不可



武器

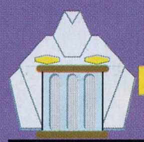
名稱	GOLD	可裝備角色	攻擊力或屬性	追加效果
マジカルロッド	50	EILE	4	—
シグマルロッド	100	EILE	6	—
ラジカルロッド	250	EILE	8	—
ムーンロッド	600	EILE	10	睡眠
マーシャルロッド	1000	EILE	14	—
レザーウィップ	60	BALT	2	—
アイアンウィップ	120	BALT	4	—
スナッパー	280	BALT	6	—
コブラ	700	BALT	5	毒
サーペント	1200	BALT	7	—
B&JM10	2000	BILLY	—	—
エーテル拳銃	—	BILLY	—	固定武器
ショットガン	—	BILLY	—	固定武器
B&JMA 彈	20	BILLY	30	B&JM10 用子彈
B&JMS 彈	40	BILLY	35	B&JM10 用子彈
B&JMX 彈	60	BILLY	40	B&JM10 用子彈
ss010 彈	30	BILLY	50	散彈鎗用子彈
ss020 彈	60	BILLY	60	散彈鎗用子彈
風のエーテル弾	1000	BILLY	風	特殊能力手槍用子彈
地のエーテル弾	1000	BILLY	地	特殊能力手槍用子彈
火のエーテル弾	1000	BILLY	火	特殊能力手槍用子彈
水のエーテル弾	1000	BILLY	水	特殊能力手槍用子彈



裝備

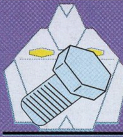
名稱	GOLD	裝備角色	防禦力	追加效果
武闘着	50	全員（服系）	2	—
剣闘着	80	全員（服系）	4	—
レザージャケット	150	全員（服系）	10	—
メタルベスト	350	全員（服系）	18	—
メタルジャケット	550	全員（服系）	28	—
武闘ぼうし	30	全員（帽子系）	1	—
剣闘ぼうし	40	全員（帽子系）	2	—
レザーハット	80	全員（帽子系）	6	—
メタルメット	200	全員（帽子系）	10	—
パワーリング	200	—	—	力 +2
スタメナリング	150	—	—	體力 +2
メガネ	150	—	—	命中 +2
ステップシューズ	150	—	—	迴避 +2
エーテル石	500	—	—	特殊能力 +2
抗エーテル石	500	—	—	特殊能力防禦 +2
スピードリング	1200	—	—	素早 +1
闘魂ベルト	2000	—	—	最大 HP10% 提升

GEAR用ITEM



ITEM

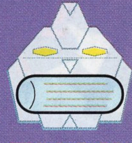
名稱	GOLD	角色	攻擊力（屬性）	追加效果
マジカルロッド G	200	EILE	2	—
シグナルロッド G	500	EILE	4	—
フィストロッド G	1000	EILE	8	—
レザー WG	1000	BALT	10	—
アイアン WG	1600	BALT	16	—
スナッパー WG	2000	BALT	18	—
GEARM10	4000	BALT	—	—
エーテル拳銃	—	BALT	—	固定武裝
ガトリンクガン	—	BALT	—	固定武裝
GEARMA 彈	100	BALT	30	GEARM10 用子彈
GEARMS 彈	200	BALT	50	GEARM10 用子彈
GEARMX 彈	300	BALT	70	GEARM10 用子彈
ss010 彈	100	BALT	40	格靈砲用子彈
ss020 彈	200	BALT	60	格靈砲用子彈
風のエーテル弾	1000	BALT	風	特殊能力手槍用子彈
地のエーテル弾	1000	BALT	地	特殊能力手槍用子彈
火のエーテル弾	1000	BALT	火	特殊能力手槍用子彈
水のエーテル弾	1000	BALT	水	特殊能力手槍用子彈



特殊裝置

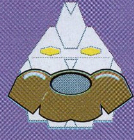
名稱	GOLD	PW（重量）	效果
裝甲板	25	2	裝甲值 +2
裝甲板 +1	50	2	裝甲值 +5
裝甲板 +2	75	2	裝甲值 +8
裝甲板 +3	100	2	裝甲值 +10
ビームコート	600	2	對激光 50% 防禦
雲母	750	2	對電擊 30% 防禦
絕緣裝甲板	1500	2	對電擊 30% 防禦
エーテル裝甲	1000	2	特殊能力裝甲值 +50
中古回路	2500	1	反應值 & 裝甲值提升
反應回路	2500	1	反應值提升
防禦回路	2500	1	裝甲值提升
E 回路	250	1	特殊能力 AMP&DEF 提升
エアコン	2500	1	速度提升（砂漠）
レンズシールド	2500	2	防止監視器出現不良現象（命中 & 迴避降低）
フレーム HP10	250	2	機體 HP10% 回復
フレーム HP30	750	2	機體 HP30% 回復

GEAR部件



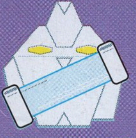
ENGINE

名稱	GOLD	燃料	POW
GNR001A	400	1200	2
GNR002A	600	1200	3
G4 · 1200	800	1200	4
G5 · 1200	1000	1200	5
G6 · 1200	1200	1200	6
G7 · 1200	1400	1200	7
G8 · 1200	1600	1200	8
Z9 · 1500	1800	1500	9
V10 · 2000	2000	2000	10
V12 · 2000	2600	2000	12
W13 · 1700	2600	1700	13



ARMOR

名稱	GOLD	裝甲值	特殊能力裝甲值
MS 網板 #6	500	60	0
MS 鋼板 #7.5	1000	75	0
MS 鋼板 #9	1500	90	0
MS 鋼板 #12	2500	120	0
MS 鋼板 #15	3500	150	0
Z 合金 20 — 5	5000	200	50



FRAME

名稱	GOLD	乘坐者	HP
WELTO18	150	FEI	1800
WELT021	400	FEI	2100
WELT025	800	FEI	2500
WELT030	1400	FEI	3000
WELT036	2200	FEI	3600
WELT043	3200	FEI	4300
VIER015	100	EILE	1500
VIER018	150	EILE	1800
VIER022	450	EILE	2200
VIER027	900	EILE	2700
VIER033	2050	EILE	3300
VIER040	2900	EILE	4000
HEIM025	800	SHITAN	2500
HEIM032	1800	SHITAN	3200
HEIM038	2400	SHITAN	3800
HEIM045	3400	SHITAN	4500

初期必殺技一覽表

原名：WONG FEI FONG（FEI）

出身地：不明　　年齡：18
得意技：拳法

必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
武技雷迅	單	物理	□○
武技千烈	單	物理	□□○
武技破岩	單	物理	△○
武技崩天	單	物理	□□□○
武技天舞	單	物理	□△○
武技龍迅	單	物理	△□○
武技虎砲	單	物理	○○

超必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
超武技風勁	單	物理（風）	□□□□○
超武技地勁	單	物理（地）	□□△○
超武技火勁	單	物理（火）	□△□○
超武技水勁	單	物理（水）	△□□○
超武技光勁	單	物理（光）	△△○
超武技闇勁	單	物理（闇）	○□○

特殊能力

名稱	對象	EP	效果
指彈	單一敵人	2	特殊能力攻擊—無屬性
內養功	己方單人	2	HP 回復
剛氣	自身	4	攻擊力提升
柔氣	自身	4	反擊能力發動
光勁	自身	5	攻擊力降低—防禦力提升
闇勁	自身	5	攻擊力提升—防禦力降低
千牙	單一敵人	10	特殊能力攻擊—無屬性
銀牙	全體敵人	20	特殊能力攻擊—無屬性—支援屬性效果破壞

原名：SHITAN UZUKI（史丹）

出身地：索拉里斯　　年齡：29
得意技：劍術

必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
浮雲	單	物理—重	□○
無風	單	物理	□□○
刃雷	單	物理	△○
震雷	單	物理	□□□○
連劍	單	物理	□△○
波壞	單	物理	△□○
奧技	單	物理	○○

超必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
風精 - 柳 -	單	物理（雷）	□□□□○
地精 - 崩 -	單	物理（地）	□□△○
火精 - 獄 -	單	物理（火）	□△□○
水精 - 裂 -	單	物理（冰）	△□□○

特殊能力

名稱	對象	EP	效果
子波	己方單人	2	HP 回復
練氣	自身	2	下次使出對單體特殊能力時會變成對全體
風聖衣	己方單人	4	地屬性攻擊防禦
地聖衣	己方單人	4	風屬性攻擊防禦
火聖衣	己方單人	4	水屬性攻擊防禦
水聖衣	己方單人	4	火屬性攻擊防禦
綠掌	己方單人	3	身體狀態異常回復
靈掌	己方單人	3	精神狀態異常回復
光香	己方單人	2	攻擊力降低—防禦力提升
闇香	己方單人	2	攻擊力提升—防禦力降低
仙勁	己方單人	6	下一回合行動時間減半

原名：EREHAYYM VAN HOUTEN（艾莉）

出身地：索拉里斯　　年齡：18
得意技：劍術

必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
スクリーマー	單	物理	□○
スピニングソルト	單	物理	□□○
ブレイクスルー	單	物理	△○
ダブルインパクト	單	物理	□□□○
スカイアタック	單	物理	□△○
シャインスパーク	單	物理	△□○
スティングキック	單	物理	○○

超必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
デスローリング	單	物理（雷）	□□□□○
炎獄ラリアット	單	物理（地）	□□△○
ヘルスプラッシュ	單	物理（火）	□△□○

特殊能力

名稱	對象	EP	效果
リグ・ボルト	單一敵人	2	風屬性
ルド・ランス	單一敵人	2	地屬性
エラ・キューブ	單一敵人	2	火屬性
レイ・アイス	單一敵人	2	水屬性
リグ・バーン	範圍內敵人	6	風屬性
ルド・ストーム	範圍內敵人	6	地屬性
エラ・ドラゴン	範圍內敵人	6	火屬性
レイ・ミスト	範圍內敵人	6	水屬性
リグ・ウェイブ	全體敵人	10	風屬性
ルド・ゴースト	全體敵人	10	地屬性
エラ・ラーゴ	全體敵人	10	火屬性
レイ・ロード	全體敵人	10	水屬性

原名：BANTHOROMEI FATIMA（巴魯特）

出身地：艾雲　　年齡：18
得意技：皮鞭

必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
ネックハンター	單	物理	□○
ツインソニック	單	物理	□□○
リズムショック	單	物理	△○
ダイナミック	單	物理	□□□○
アストラル	單	物理	□△○
ネックソーサー	單	物理	△□○
帝王の裁き	單	物理	○○

超必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
エンジェル	單	物理（雷）	□□□□○
ランドブレイク	單	物理（地）	□□△○
プロミネンス	單	物理（火）	□△□○
トルネード	單	物理（冰）	△□□○

特殊能力

名稱	對象	EP	效果
ワイルドスマイル	單一敵人	2	命中率降低
ゴールドショット	單一敵人	2	特殊能力攻擊—無屬性
ホワイトグローブ	單一敵人	3	令敵向自己攻擊
レッドコロン	自身	4	攻擊力提升
ブルーコロン	自身	6	命中及迴避提升
ホワイトコロン	自身	6	反擊能力發動
ウインドモード	己方單人	4	風之攻擊屬性
アースモード	己方單人	4	地之攻擊屬性
ファイアモード	己方單人	4	火之攻擊屬性
ウォーターモード	己方單人	4	水之攻擊屬性

原名：RICHANDO BANDENAS（尼高）

出身地：基斯尼保　　年齡：30
得意技：不明

必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
リコ・ロケット	單	物理	□○
デスドライブ	單	物理	□□○
バンデラス・ラナ	單	物理	△○
ドラゴンナックル	單	物理	□□□○
雷炎バム	單	物理	□△○
パイルクラッシュ	單	物理	△□○
サルトストライク	單	物理	○○

超必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
デスローリング	單	物理（雷）	□□□□○
炎獄ラリアット	單	物理（地）	□□△○
ヘルスプラッシュ	單	物理（火）	□△□○

特殊能力

名稱	對象	EP	效果
鋼之拳	自身	2	攻擊力提升
鋼之肉體	自身	2	防禦力提升
鋼之精神	自身	2	特殊能力防禦力提升
鋼之鬥氣	單一敵人	4	特殊能力攻擊—無屬性

原名：BILLY LEE BLACK（BILLY）

出身地：多島海艾利亞　年齡：18
得意技：射擊

必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
アサムズアップル	單	物理	□○
ガンホリック	單	物理	□○
ヘルブラスト	單	物理	△○
ナットクラック	單	物理	□□□○
スカイウォーカー	單	物理	□△○
デビルブラスト	單	物理	△□○
バァンフラウ	單	物理	○○

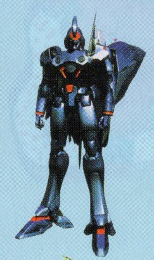
超必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
ドゥルードリーム	單	物理（雷）	□□□□○
ヘブンズゲート	單	物理（地）	□□△○
ディアフレンド	單	物理（火）	□△□○

特殊能力

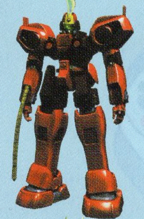
名稱	對象	EP	效果
淨化之光	己方單人	2	全狀態異常回復
癒し之光	己方單人	2	HP 回復
聖なる光	己方單人	4	HP 回復
女神之エール	己方單人	4	下一回合行動時間減半
女神之眼差	己方單人	4	防禦力提升
風之盾	己方單人	4	地屬性攻擊防禦
地之盾	己方單人	4	風屬性攻擊防禦
火之盾	己方單人	4	水屬性攻擊防禦
水之盾	己方單人	4	火屬性攻擊防禦
女神之氣合	己方單人	8	復活

GEAR 必殺技



WELTALL

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
武神雷擊	單	物理	□□
武技烈風	單	物理	□△
武技雷轟	單	物理	□○
武技破山	單	物理	△□
武技龍天	單	物理	△△
武技十字	單	物理	△○



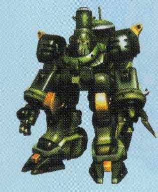
BAIGANDER

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
チェーンウェーブ	單	物理	□□
ビートスネーク	單	物理	□△
スパークネーク	單	物理	□○
ブラッドスネーク	單	物理	△□
ビートストーム	單	物理	△△
デッドキャノン	單	物理	△○



HEIMDAL

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
拳追	單	物理	□□
烈風	單	物理	□△
流影	單	物理	□○
震雷	單	物理	△□
風迅	單	物理	△△
龍牙	單	物理	△○



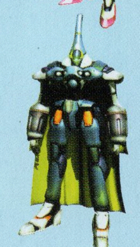
STIEA

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
ドリルウォー	單	物理	□□
ボンバーヘッド	單	物理	□△
ドリルドライバー	單	物理	□○
グランドスラム	單	物理	△□
トルネードD	單	物理	△△
ギルトハンマー	單	物理	△○



VIERGE

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
ダブルインパクー	單	物理	□□
ハードスマッシュ	單	物理	□△
ビートストーム	單	物理	□○
ソニックドライブ	單	物理	△□
ハートストライク	單	物理	△△
メガインパクト	單	物理	△○



RENMAZUO

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
ダブルスナップ	單	物理	□□
バードスラップ	單	物理	□△
ハードガン	單	物理	□○
ガンブリンガー	單	物理	△□
インパクトガン	單	物理	△△
ゴッドフィスト	單	物理	△○



SIEBZEHN

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
メガハンマー	單	物理	□□
ダイナファイト	單	物理	□△
グラビトンパンチ	單	物理	□○
ダイナラッシュ	單	物理	△□
ダイビングハッド	單	物理	△△
グラビトンプレス	單	物理	△○

CAESCENS

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
ハンドビート	單	物理	□□
ファラインダビート	單	物理	□△
ダンスビート	單	物理	□○
デビルフィンガー	單	物理	△□
デビルホールド	單	物理	△△
デビルバード	單	物理	△○

鳴謝：四哥

TO BE CONTINUED…



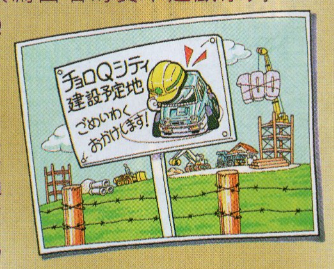
超小型賽車賽事再度展開

CHORO Q 3

Present by：
山寺良牙

RAC　MEM
製造商：TAKARA　價格：358港圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK/ SAVE
PlayStation

一個在PlayStation中亦較為出名的賽車遊戲系列——《CHORO Q》，憑著那有趣的Q版車款及十分有創意的賽道，在賽車遊戲界獲得了一定的好評，不單是普通機迷，就連一些平時沒玩開家用機的少女們也被這麼「Q(CUTE)」的車吸引著。經過了多個月的開發後，其系列的第三作終於在最近推出，現在就為此遊戲作個介紹。



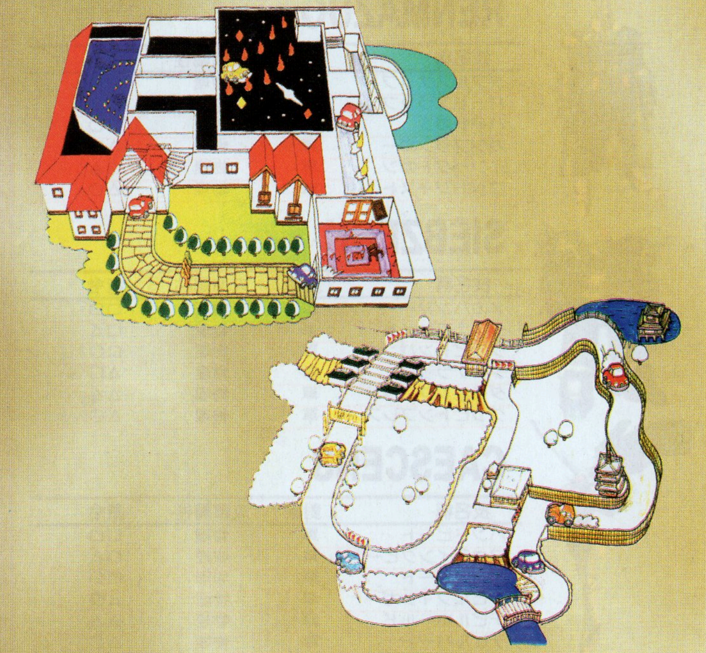
20、20、20條賽道呀！

今集出場的賽道比前作大幅地增加，全部竟達有20條之多，而且除了有一般的賽道外，也會有一些令你意想不到的賽道，如：在地下水渠中穿插、在火車路上飛馳、在酒店中飛車、在城中周圍走等……。另外今集更有新賽道登場，那就是「大腳八」車專用賽道。還有今作會有一些在泥濘、冰上及雪地上比賽的賽道，絕對令玩者大開眼界。

另外，在《CHORO Q》第一集出現的ON、OFF共存道路，在今集中會再次復活起來，至於使用何種TIRE去應戰的話，就得看你的決定了。

最後一提，今集出現的賽道條件，除了有如以往系列的勝出後出現外，更有不少賽道是要在CHORO Q CITY中找出來的。找出他們的位置？不用心急嘛，看看後面的內文便知道啦！

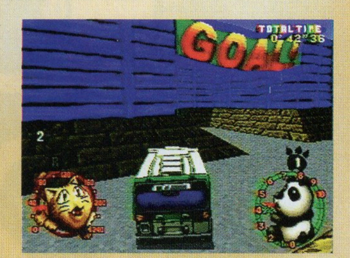




由 TOWN 變 CITY？

上集大受好評的CHORO Q TOWN，在今集中由小村莊變身成小城市——CHORO Q CITY，既然是CITY，當然所佔面積亦大了不少，所以玩者的活動範圍亦大大增加，而今次的CHORO Q CITY亦與上集一樣，有十分多的隱藏EVENT出現，至於能否找出所有EVENT的話，可要看你的探索能力了。另外要提一點，就是今次所出的CHORO Q TOWN是會有晝夜之分。



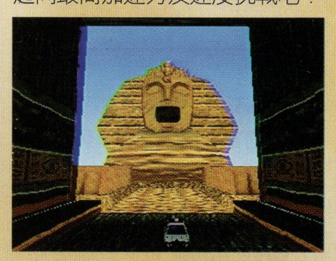


加強訓練，備戰賽事！

上次曾經出現過，用來訓練玩者駕駛技術的「GYMGANA」(俗稱：扭雪糕筒)，上集只是有普通平地一環，在今作除了有平地外，更會增加了泥地及雪地兩環，玩法相信大家已知，要在一定的路線中扭過雪糕筒(泥地是仙人掌/雪地當然是雪人)，然後到達終點，如果在一定的時間內抵達終點的話……。

另外上集首次出場的0-400m比賽，今作也會出現，一起向最高加速力及速度挑戰吧！





謎之「100」

今次的《CHORO Q 3》聲言會有多個「100」計劃，究竟這個「100」計劃是甚麼意思呢？現在就為大家探索一下。

1.車款100

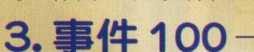
以往系列每一位玩者只能持有6款不同車殼，但到了今作，除了出場的車殼有100款以外，玩者也可將他們全數儲起來，對於想收集《CHORO Q》全車款的玩者，這是一個十分好玩的設計。另外每一款車殼也有四款的改色設計，玩者可以作出一架屬於自己風格的CHORO Q。

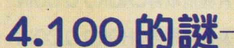


2.PARTS 100

有玩開《CHORO Q》系列的玩者必定知道，遊戲中將車TUNE UP是十分簡單容易的，而且是十分明確，進化到今集，當然配件的數目是增加了不少，其中亦不乏一些有趣的配件，如：火龍咪錶、貓+熊貓咪錶等……，總數超過100件，幾乎想得出就有。







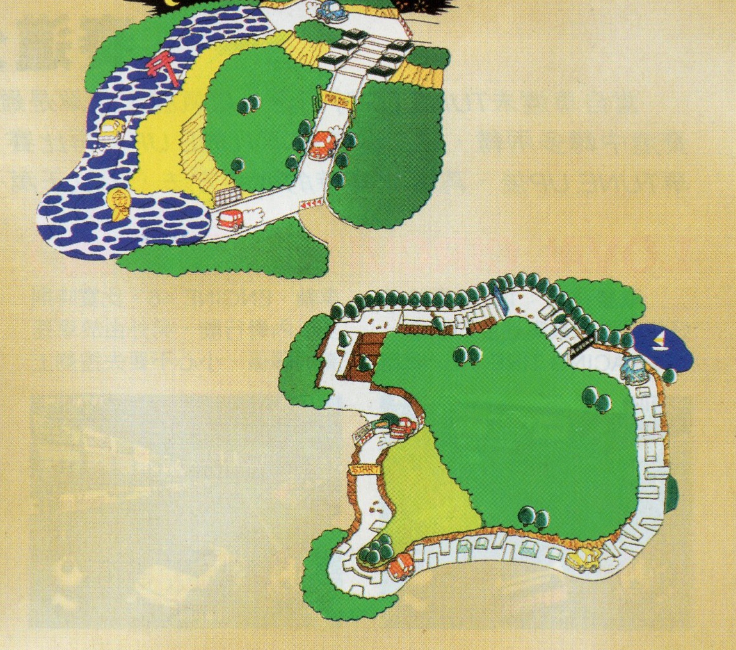
3.事件100

正如前作一樣，今作所出現的CHORO Q CITY中會有十分多的EVENT出現的，包括：撞向砲台、飛上跳台、撞向消防水龍頭等……；另外有些EVENT要使用某種車款才會出現的，例：使用警車去追賊、用消防車去救火；最後就是出現事件是會有分日間及夜間，某些EVENT只在日間出現，而有些EVENT則只在夜間出現，所有EVENT總數有100個。而要進入夜間版面則先要取得一件特別道具，至於該道具怎樣取得就得看各下的功力了。

4.100的謎

最後的「謎之100」究竟又是甚麼？現在靜俏俏的說給你聽，首先在CHORO Q CITY找到了賣「彩票」的地方，然後……嘻嘻嘻。

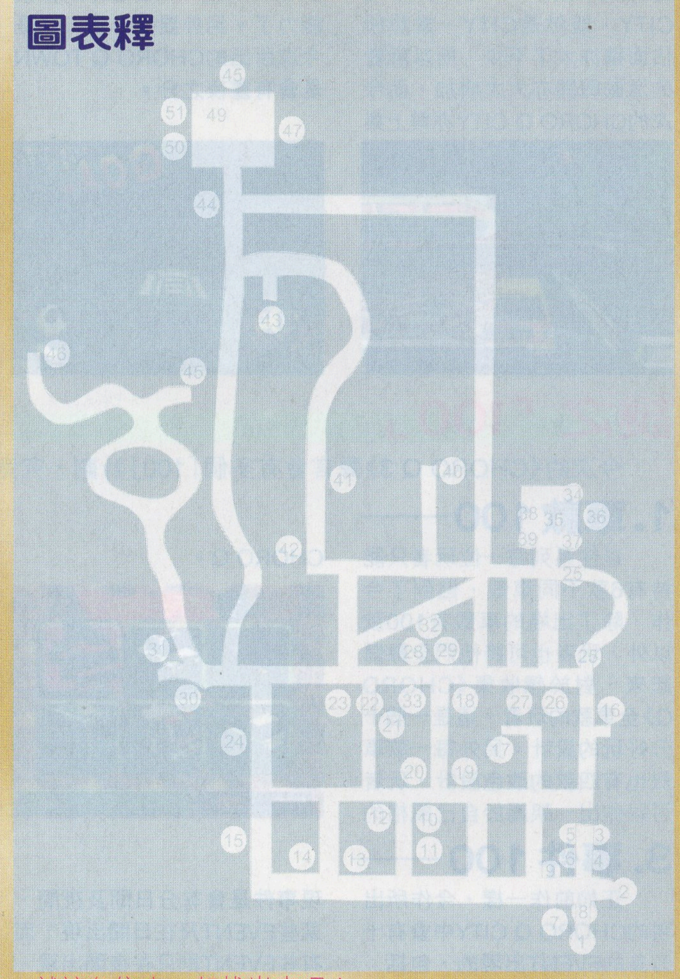




謎團多多的 CHORO Q CITY

→→ CHORO Q CITY 地圖（日間版）←←

1. 自家
2. 火車路賽道
3. PAINT SHOP
4. 配件店1
5. 車體店1
6. 收購店
7. 自家前開花（一定時間後會自動出現）
8. 救熄自家火警（必需用消防車）
9. 傳言板1「迷宮有五個」
10. 配件店2
11. WARP POINT 1
12. 茶餐廳
13. 取得煙花（需要幫別人做事才可）
14. 點唱機（可改變在城中移動時的BGM）
15. 0-400m
16. 展覽場
17. 地下水渠賽道
18. 幫別人做事起點
19. TAKARA彩票售票處
20. 車體店2
21. 傳言板2「大廈建築中／完成」
22. 追賊車遊戲起點（必需用警車）
23. 傳言板8「能否用40秒完成雪地GYMKANA」
24. 大迷宮
25. 通過S彎不撞車可取得CHORO Q COIN
26. 消防龍頭
27. 傳言板4「一直用後波行車」
28. 平地GYMKANA
29. 傳言板5「能否用30秒完成平地GYMKANA」
30. 傳言板9「只有大腳八手可通過」
31. 傳言板10「小心大石」
32. 傳言板6「突停車地區」
33. 自家裝飾店
34. 見到魚取得CHORO Q COIN
35. 跳到台上取得CHORO Q COIN
36. 泥地GYMKANA
37. 撞樹取得CHORO Q COIN
38. 走到中心取得CHORO Q COIN
39. 傳言板7「圍菜田走三圈」
40. CHORO Q城賽道
41. WARP POINT 1
42. 撞到雞籠取得CHORO Q COIN
43. 酒店賽道
44. 撞大砲取得CHORO Q COIN
45. 傳言板11「能否用40秒完成泥地GYMKANA」
46. 雪地GYMGANA
47. 傳言板13「能否用10秒完成0-400m」
48. 自動售買機前取得CHORO Q COIN
49. 撞開桌及椅可取得CHORO Q COIN
50. 傳言板12「不要接觸到船」
51. 將船撞沉後可取得CHORO Q COIN



還有很多很多未發掘出來的秘密，就讓各位去一起找出來吧！

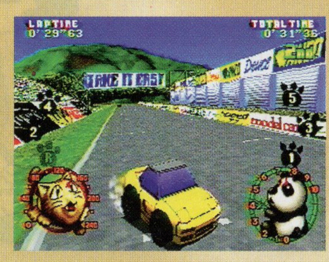
賽道介紹

當自車還未TUNE UP時，要一口氣勝出簡單是難過登天，倒不如先在一些比較容易玩及取得多錢的賽道中轉多兩轉，儲多些錢將車TUNE UP後再比賽，勝算便會較高。而以下所介紹的取勝技巧全是將車TUNE UP後，再去比賽時的取勝方法，所以千萬不要問本人「為何使用你的方法也會輸？」。

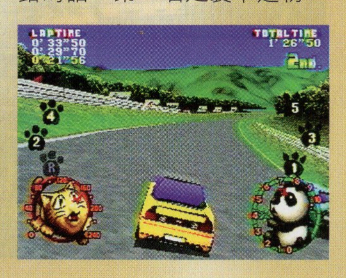
1.OVAL CIRCUIT（鵝蛋賽道）

取勝技巧：TUNE車時最好使用增加最高速度的裝備，如：RACING TIRE +4、偷輕車軸、ENGINE +6。比賽時則多以內彎行駛，另外由於車速高的關係，小心不要失控劇上草地。第三，基本上在第二圈是一定追到第十名的垃圾車及上個圈的車，所以盡量不要碰到他們，只要一口氣過了第一名的黑色車及以後路上沒有出錯的話，第一名是囊中之物。









2.SHORT CIRCUIT

取勝技巧：TUNE車時同樣是：RACING TIRE +4、偷輕車軸、ENGINE +6。一開車後便從中線駛出去搶先有利位置，接下來的S彎可以的話便用直線走過，之後到直線前的復合彎位如果一邊過彎一邊按油門的話，可是會打滑的，所以最好是一放一踏來過彎，當過彎後千萬不要撞到左邊的防撞欄，否則便會令對手有機可乘。





3.TRAIN-ROAD CIRCUIT

取勝技巧：第一點賽道大部份（95%）地方均是屬OFF ROAD，只有中段一小部份是ON ROAD，所以可以使用OFF ROAD +3車TIRE。本賽道的特色，就是比較多復合彎角，特別是S彎，如果各下已十分熟練直線過S彎的話，相信是絕無問題的。而賽道中是有個死亡彎角的，對付他的方法就是從內彎進入直路，當車跳起時可避免直接撞到橋邊，可是一著地時便要立刻將車駛直，並且走至中線位置，否則下個S彎可能趕不及轉向。

4. 地下水渠COURSE

取勝技巧：首先要知道這條賽道也是OFF ROAD COURSE，而且是全條均是，所以本賽道使用OFF ROAD +3是必要的，另外如果各下有開過賽道圖看過的話，便知道這賽道的彎全部是90度直角，所以當遇到這類彎時，首先在入彎前放開油門，然後貼近內彎進入，但小心不要撞到角位，出了彎後再將車拉直，之後便可再次加速。本賽道要留意的地方分別是兩個S彎位，易過他們的方法是先駛至外彎，然後以一直線在兩個彎角之間切入去，這樣便可一直線過該彎位。





5.CHORO Q 沙漠

取勝技巧：雖說是OFF ROAD賽道，但實際上賽道是有兩類型的，OFF ROAD與ON ROAD的比例大約是6：4，所以用OFF ROAD、用SEMI RACING、用ALL ROUND則沒有一個準則，反而賽事中最重要的是1.兩個髮夾彎過彎時的速度及技巧、2.在跳躍時不要碰到牆邊，其餘的只要小心行事便可輕易通過。

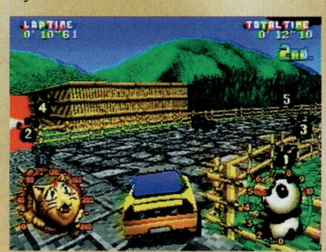




6. 春是曙光的開始

取勝技巧：特別留意，這賽道是ON ROAD的，所以使用RACING +4是最好的選擇。一開始後要留意上梯級的地方，因為在上梯級時是十分難轉向的，所以從左方開車的話便向右上方行車、右方開車的話便向左上方行駛，一到最頂時便立刻向右轉向。過了一段直路後，便是賽道中最麻煩的髮夾彎，可以用最貼角位的方法來通過（可看圖示），之後的四個復合S彎，頭一二個還可用直線過，可是第三四個便要減速來通過，之後便到大彎路直衝至終點，用外、內、外或中、內、外的過彎方式也可。





7.CHORO Q 城

取勝技巧：本賽道雖說是ON ROAD，但中段可是有大段路是在護城河上走，所以用RACING定還是用SEMI-RACING就由各下去選定，本賽道最大特色，除了有S彎（包括復合S彎）、90度彎角、髮夾彎外，最特別的就是有一個立體交差的跳台，此跳台的最大特色，就是車速低於100 km/h時是跳不過的，所以在進入跳台前的一個90度彎絕不可過彎失敗或倚到牆邊，否則跌到跳台下面便會一口氣跌下數個名次。





8.CHORO Q HOTEL

取勝技巧：本人始終覺得咁多條賽道中，最難就係呢條，噴水池的彎位難就不難過，但最煩就係經常會在該處滑TIRE，而且過彎後入HOTEL時經常撞牆，之後打斜落樓梯又看不準，上樓梯無事，落就大大鑊，上樓梯不久後，又要急過270度彎衝落泳池，失敗的話可真大鑊，後上的車就會一窩蜂的追過自車，以上就是本人的經驗，希駕各玩者留意……嗚嗚。



唔通真係冇手冇腳都可以打棒球

SLG	製造商：SEGASATURN	發售日期：2月19日
MEM	售價：5800日圓	記憶：430

SEGA SATURN



文 赤目黑龍

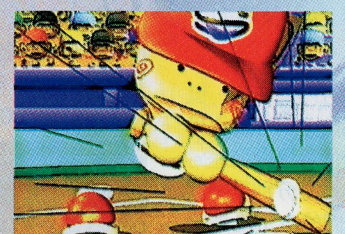
基本操作

方向掣	移動浮標
A／C	消定
B	取消／回到之前的畫面
X／Z	只在練習時用
Y	只在對戰時使用
L／R	切換畫面／移動文字浮標
START	GAME START

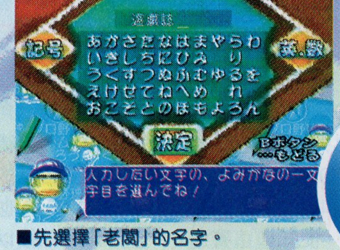
創造職業棒球會

這個便是大家的棒球場！？





■兩個風格完全不同的OPENING

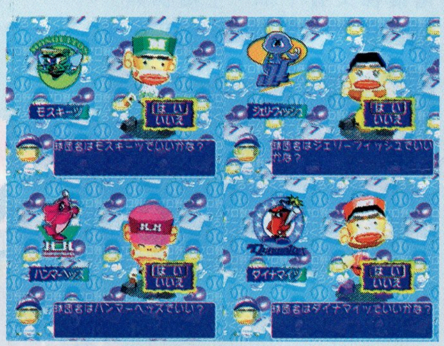


■先選擇「老闆」的名字。



在大家的想像之中，棒球場是一個怎樣的地方呢？緊張刺激？如果是這樣的話，《創造職業棒球會》便定能滿足大家了，SEGA在之前推出過《J LEAGUS創造職業球會》和《J LEAGUS創造職業球會 2》，兩者心相當受歡迎，所以這次推出非常受日本人歡迎的運動項目——「棒球」為核心的遊戲。《創造職業棒球會》的玩法大致上跟之前的《J LEAGUS創造職業球會》差不多，不過在人物方面便採用了完全不一樣的風格，在《創造職業棒球會》之中，所有的人物雖然也是使用實名的，不過，人物的造型便使用了「Q版」的設計，所以真實感方面是比較弱了一點。

在遊戲之中，玩者可以選擇的12支球隊也是現時日本職業聯賽之中的隊伍，所以實力是可以肯定的，而玩者的責任便是要以「老闆」的身份去經營這棒球隊，使她成為一支強大的隊伍，不過，當中要處理的問題實在是非常多，有玩過《J LEAGUS創造職業球會》的機迷應該非常清楚了，例如是人力資源的分配、金錢的利用、球員的質素也是這個「老闆」要處理的事情。



■12支球隊之外的4支球隊(只限改名時使用)

創造自己的球員

在遊戲中，玩者可以創造自己的球員，而且「千奇百怪」，甚麼樣子的人也可以造出來的，這個球員可能會是大家球會日後的「救星」呢！為何說是「日後」？因為這個由玩者一手一腳創造的球員是不會在短時間之內成為真正的隊員，如果玩者好運的話，球隊可以「捱」一年的話，這個球員便會加入成為球隊的一份子，不過，在一些特殊的EVENT之中，這個球員或許會出現的，這也算是給玩者一點兒的安慰吧！

在創造這個球員的過程之中，玩者除了可以為他改名字之外，可以為他「改造」的地方實在太多了，60種面型（りんかく）、6種髮型（かみかた）、125種眼睛（め）、42種鼻（はな）、115種嘴型（くち）、4種耳朵（みみ）、15種眉毛（かゆげ）、24種鬚（ひげ）、1種的皺紋（しわ）、7款的頬（ほほ）、7款耳環（アクセサリー）和14款眼鏡（メガネ），而且身體的每個部份也可以調校顏色，真是要乜有乜。



■大家要怎樣調校便怎樣。



■這便是筆者創造的人物了！

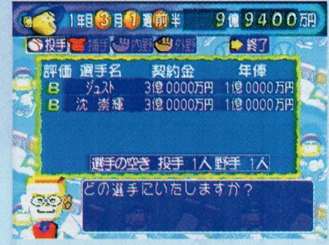
遊戲的進程

《創造職業棒球會》這遊戲的歷程是非常之長，如要真正的完成遊戲，總長是30年，而一般而言，在每個星期之中也會有賽事舉行，而球隊每星期便要應付3場的賽事，亦即是說，一個月總共會有12場的比賽。

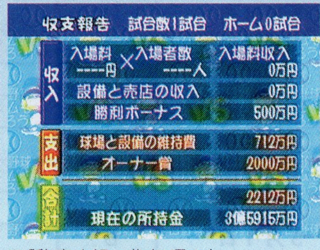
遊戲開始，當玩者選定了要「統領」的球隊之後，便要再選擇球隊的「本據地」，這是非常重要的一環，因為選擇失誤的話，球隊便會陷入危機之中，而選擇的要訣是在於3種素之下，分別是人口、地價和降雨量，如果人口少的話，球迷的人數亦會相應的下降，這是會直接影響球會的收入，所以人口多一些對球隊是非常重要的；地方價方面，地價太高的話，要為球會加建設施時便要花上更多的金錢，這是非常不化算的，所以地價是要選擇比較適中的；最後便是降雨量，如果選擇了降雨量高的地方便不妙了，因為雨量太高的話，球賽往往會因天雨關係而取消，這又是對財政的一大威脅，而且雨天的日子球隊是不能練習的（除非已建有室內運動場），這對球員的狀態有非常大的影響。

而最後要做的便是挑選「秘書」，在遊戲之中總共有32名秘書，而每次玩者重新開始遊戲便可以選擇秘書，不過每次給玩者擇的秘書只有4人而已，而不同的書也有不同的能力，詳情請參閱「球會秘書DATA表」。

完成以上的事之後，艱苦的歲月便要開始了。首先，玩者要打算的不是怎樣「取勝」，而是要決定自己的命運，因為在首個月開的只是一般的預備賽，所以在這段時期之內玩者不宜用太多的金錢，因為收入微薄，為免有「破產」的危機，各位應該節制一下。反而，在這時候開始，玩者應該要自己的球員好好的操練，以便在進入正式的比賽之時有足夠的實力迎戰其他勁敵。



■小心3項的重點！



■「秘書小姐，你好嗎？」

練習・休息・比賽

為了要令球員的狀態達到水準，玩者便要安排一些比較有節奏的練習給球員，玩者可以在畫面的上方看到所有的指示，玩者一定要按照各球員的不同特質而加以訓練，這樣才可以使他們的能力得以發揮，不過在訓練之中玩者要注一點，那便是球員的精神和體力狀態，如果體力或精神低下但仍要練習的話，便會有一定的危機性，球員可能會病倒或受傷，所以要小心球員的狀態。

另一點要小心的是球員的體力，因為如果只是練習是不會消耗太多的體力，不過如果是參加比賽的話，體力便會大量消耗，如果再要他接受訓練的話，便可能會問題發生。

而在比賽中，如果球員本身是表現得非常疲倦的話，其攻擊或守備能力也會直線的下降，本來可以接到的球也「必定」會接不到，請小心留意！



■小心注意球員的能力值啊！



■糟了！投手「WING」了！

各式各樣EVENT的發生

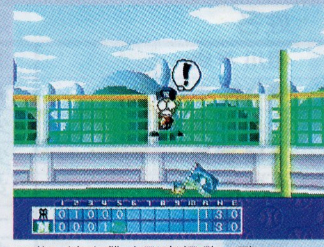
在遊戲之中，有着非常多的EVENT，有的發生在球場之上，亦有一些是當球員正在訓練之時發生的，不過，大多發生的EVENT也是非常有趣的，而至於玩者會遇上哪些便要看玩者自己的運數，而發生次數最多的相信是在球賽進行其間那些EVENT，因為在賽進行其間，不論是在投球、擊球，又或者是在勝利和失敗之後也會有一些特別的EVENT發生，不過，如果玩者是經常輸波的話，所發生的EVENT便會很快重復，所以……唔好輸咁多場波啊！

而有一些EVENT是非常重要的，例如是有其他公司希望球隊可以融資，這是一個非常重要的決擇，不過，這是一個非常長遠的投資，亦因為這些資金是會立刻被取去的，所以玩者要自己衡量一下風險，以免貶了之後後悔莫及。

而有一些EVENT又是要球會用錢的，例如是有球員要留學，雖然這是他個人的決定，不過，球會方面是不能否決的，然而有一點是非常重要的，那便是這個員的學費由哪個人負責，這是玩者要選擇的，如果這個球員是非常出色的話，那麼，玩者便一定要他付學費，因為這是了當他日後回來重投自己的球會，否則他便有可能成為敵人了，當然，如果是「廢人」的話，大可以不理他了。



■有球員要留學，學費由誰付好呢？



■嘩！連人帶波飛出場外，勁！！

監督和其他職員的重要性

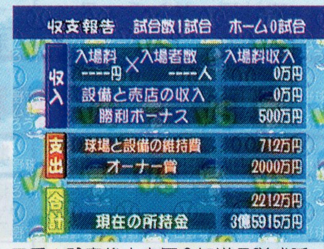
在球隊之中，只一個監督的，不過其實這監督只是在比賽之時才起作用的，反而，在練習之中的「教練」（コーチ）才是比較重要的，因為球員的鍛練成果和他們有莫大關係，而教練亦有分為「野手教練」和「投手教練」，相信不用介紹大家也會明白他們不同的工作範圍，每個不同的教練也有不同的訓練方法，所以調校出來的人也會有所不同，當然，每個人的酬金也有不同（看來金錢才是選擇人的重要因素，因為破產了便甚麼也不重要了），在選擇時也要等別心。

至於「國內偵探」（國內スカウト）和「海外偵探」（海外スカウト）便是專門為球隊四處找尋人材的專家，他們會因應玩者下達的指令而為球會尋最適當的人選，這便是球隊增加兵源的其中一個主要方法。

而球隊的「靈魂人物」便是監督了，這個人物是球隊興亡的核心人物，因為所有球賽的勝負全部掌握在他手上，而進行球賽之時，他便是唯一可以給球員指示的人，所以球場上的一切，他一定要分析得非常清楚，否則球隊便一定會慘敗而回。而敗陣的結局便只有一個──便是球隊的支持者減少，這樣會使球會的壽命大大縮短，而且，如果在每季賽事之中不能有20場或以上的勝利，遊戲便會以「GAME OVER」作為結局！



■大家希望自己的監督是個怎樣的人呢？



■看！球賽後大家便會知道是賺或貶。

怎樣做才能使球隊邁向勝利？

球賽進行的方式其實是千篇一律，唯一不同的是玩者可以以監督的身份作出指示，這種玩法是最安全的，因為玩者可以一面看着賽事的發展，一面作出最適當的判斷，玩者亦可以在一些球員的狀態低下之時將他調出，真是非常的有效，不過，這種做法有一個非常大的問題，便是太花時間了，如果無場球賽也花這麼多時間的話，相信要完成30年，真是要數個月呢！反之，如果玩者常常不落場的話，可以肯定說一句，球隊一定輸得非常慘烈！

球員重要·錢更重要！

以上大部份也是要為球員着想，不過亦要為球會的經濟着想的，因為如果沒有錢的話，球會便會倒弊，所以在遊戲中除了是勝之外，金錢亦非常重要！遊戲中有很多賺錢的機會，例如是FAN CLUB的設立，會員越多，睇波的人也越多，而每個月也可以招收新會員，真是一筆可觀的收入呢！另一方面，由於監督和教練的薪金便非常厲害，所以玩者應盡快開發一些商品出來，而且更加要將太貴的監督換掉，這才是節約的方法。



■大家喜歡自己落場比賽嗎？


■小心選擇適當的指令啊！



■球會冇哂錢，當然要「執笠」。


■招收FAN CLUB會員是賺錢重點。

球會秘書DATA表

姓名	類型	出身地	年齡	出生日期	血型	身高(cm)	興趣
相川 早織	清純派	山形	22	3月5日	A	154	編織
綾小路 志乃	清純派	京都	28	6月6日	AB	154	茶道
井上 明日香	少女	東京	18	1月16日	A	172	溜冰
大城 聡美	少女	沖繩	19	12月26日	AB	160	潛水
太田まゆみ	女王	靜岡	27	3月6日	O	160	卡拉OK
大野 夏子	一般	東京	23	8月2日	A	159	爬山
岡田 亞紀	女王	北海道	25	9月20日	A	165	釣魚
加藤 美奈	一般	愛知	25	6月14日	O	165	網球
狩谷まどか	少女	秋田	19	2月28日	A	148	花道
岸川 菜穂子	清純派	福岡	26	10月10日	O	171	滑雪板
喜多村 祐子	女王	大阪	23	7月17日	A	173	INTERNET
栗田 厚子	一般	石川	21	5月1日	B	156	和歌
齋藤 葉子	女王	島根	24	1月25日	B	161	打鼓
桜井 瑞穂	清純派	三重	25	4月2日	O	169	觀賞職業摔角
佐々木 和美	一般	宮城	22	12月12日	B	160	看電影
須貝 真喜子	清純派	岐阜	26	11月2日	A	152	購物
瀬川 彩子	一般	埼玉	24	5月20日	B	165	電子琴
関口のぞみ	少女	兵庫	21	8月15日	B	176	長曲棍球
名倉さやか	少女	鹿兒島	20	4月21日	B	167	水上滑艇
萩原 奈緒	女王	山口	22	11月9日	A	152	星期日做地盤散工
早田 香澄	女王	千葉	23	6月2日	O	165	競馬
藤井 桜	少女	大阪	23	7月11日	A	158	影相機
牧原 涼子	少女	高知	20	5月31日	A	164	滑翔降傘
松田 遙	少女	岡山	24	1月4日	AB	166	追縱偶像
村崎かえで	一般	埼玉	24	10月30日	B	158	鋼琴
山中 有香	清純派	廣島	25	11月13日	AB	161	陶藝
ジュリア・サンダース	女王	美國	27	6月18日	O	180	救生遊戲
マリア・サンチェス	一般	多明尼加	21	8月3日	B	183	壘球
楊桂花	清純派	台灣	25	12月15日	AB	167	飲茶

創造職業球會轉移之秘書DATA

姓名	類型	出身地	年齡	出生日期	血型	身高	興趣
立花 惠美	清純派	神奈川	24	7月7日	O	164	烹飪
竹中 美保	一般	長崎	22	12月23日	B	161	滑雪
マチルダ・トレイシー	女王	西班牙	26	4月24日	A	173	跳傘

基本球隊成員能力值表



SWALLOWS（ヤクルトスワローズ）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
古田 敦也	B	A	右	A	C	B	A	B	B	右	A	E	E	E	E	E	E	E	S
カツノリ	C	C	右	E	D	C	C	C	D	右	C	D	E	E	E	E	E	E	C
小早川 毅彥	C	C	左	C	C	C	B	C	C	右	E	C	E	D	C	E	E	E	E
辻 發彥	C	B	右	B	E	C	B	B	A	右	E	C	A	B	B	D	D	D	E
池山 隆寬	B	B	右	C	B	C	B	B	D	右	E	C	B	B	B	D	D	D	E
馬場 敏史	B	C	右	C	C	C	C	C	B	右	E	B	B	B	B	D	D	D	E
土橋 勝征	B	C	右	C	C	B	C	C	B	右	E	C	B	B	B	D	D	D	E
飯田 哲也	B	B	右	B	D	B	B	B	A	右	D	D	D	D	D	A	A	A	E
真中 滿	C	C	左	C	C	C	C	C	A	左	E	E	E	E	E	C	C	C	E
度會 博文	B	D	右	C	D	D	C	C	C	右	E	D	C	B	C	E	E	E	E
稲葉 篤紀	B	C	左	C	B	B	C	C	B	左	E	E	E	E	E	B	B	B	E
岩村 門憲	C	C	左	C	D	D	C	C	C	右	E	C	C	C	C	E	E	E	E
ホージー	B	B	兩	B	A	C	B	B	D	右	C	E	E	E	E	E	C	C	C

BAYSYARS（横浜ベイスターズ）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
谷繁 元信	B	C	右	D	C	C	C	C	C	右	B	E	E	E	E	E	E	E	A
秋元 宏作	C	C	右	D	D	C	C	C	D	右	C	E	E	E	E	E	E	E	C
駒田 德廣	B	B	左	B	C	D	A	D	C	左	E	B	D	D	D	D	D	D	E
進藤 達哉	B	C	右	C	C	B	B	B	B	右	E	C	B	B	B	D	D	D	E
中根 仁	B	C	右	C	C	C	C	B	D	右	E	E	E	E	E	C	C	C	E
石井 琢朗	B	B	左	A	D	C	B	A	B	右	E	C	B	B	B	D	D	D	E
鈴木 尚典	B	B	左	A	B	C	B	B	B	右	E	D	E	E	E	C	C	C	E
川端 一彰	B	C	右	C	E	D	C	C	C	右	E	C	C	C	C	C	C	C	E
井上 純	C	C	左	C	D	C	B	B	D	左	E	E	E	E	E	C	C	C	E
新井 潔	B	C	兩	D	D	E	C	B	C	右	E	C	B	B	B	E	E	E	E
佐伯 貴弘	C	C	左	C	C	C	B	C	C	左	E	D	E	E	E	C	C	C	E
畠山 準	B	B	右	C	C	D	B	C	C	右	E	C	E	E	E	C	C	C	E
ローズR	A	C	右	A	B	D	A	C	A	右	E	C	C	C	C	E	E	E	E

CARP（広島東洋カープ）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
瀬戸 輝信	B	C	右	D	D	C	D	C	C	右	B	E	E	E	E	E	E	E	C
西山 秀二	B	C	右	B	D	C	C	C	B	右	B	E	E	E	D	D	D	D	B
高 信二	B	C	左	D	D	C	C	C	C	右	E	D	C	C	C	D	D	D	E
正田 耕三	C	C	兩	C	D	A	C	B	A	右	E	C	B	B	B	C	C	C	E
浅井 樹	C	B	左	C	C	C	A	C	B	左	E	C	E	D	E	C	C	C	E
江藤 智	B	A	右	B	A	D	B	C	C	右	E	D	C	B	C	D	D	D	E
野村 謙二郎	B	B	左	B	C	C	B	B	A	右	E	D	B	B	B	D	D	D	E
金本 知憲	B	B	左	B	A	D	C	B	C	右	E	E	E	E	E	C	C	C	E
前田 智德	B	B	左	B	C	D	B	C	A	右	E	D	E	D	E	B	B	B	E
町田 公二郎	B	C	右	C	C	C	B	C	D	右	E	D	C	D	E	C	C	C	E
緒方 孝市	B	C	右	B	C	B	C	A	B	右	E	D	E	D	E	C	C	C	E
木村 拓也	B	C	右	C	D	C	C	B	E	右	E	D	E	E	E	C	C	C	E
苫篠 賢治	B	C	兩	C	D	C	C	B	D	右	E	D	B	B	B	C	C	C	E

TIGERS（阪神タイガース）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
矢野 輝弘	C	C	右	C	C	C	C	C	C	右	B	E	E	E	E	D	D	D	B
大豊 泰昭	B	B	左	C	B	D	C	E	D	左	E	C	C	C	C	E	E	E	E
山田 勝彥	B	C	右	E	D	C	C	C	D	右	B	E	E	E	E	E	E	E	B
定詰 雅彥	B	C	右	D	D	C	C	C	D	右	B	E	E	D	E	E	E	E	A
八木 裕	C	B	右	C	C	C	B	C	C	右	E	C	D	D	E	C	C	C	E
平塚 克洋	B	C	右	B	C	D	C	D	B	右	E	C	C	C	D	D	D	D	E
和田 豊	B	B	右	B	E	A	B	B	A	右	E	C	B	C	B	E	E	E	E
星野 修	C	C	左	C	D	C	B	C	C	右	E	D	C	C	C	D	D	D	E
平尾 博司	C	C	右	D	C	C	C	C	C	右	E	D	C	C	C	D	D	D	E
今岡 誠	C	C	右	C	D	C	C	B	C	右	E	C	C	C	C	E	E	E	E
新庄 剛志	B	A	右	D	C	C	A	B	D	右	E	C	D	C	D	A	A	A	E
桧山 進次郎	B	B	左	D	B	D	C	C	D	右	E	D	E	D	E	B	B	B	E
パウエル	A	B	右	B	C	D	B	D	C	右	E	E	E	E	E	C	C	C	E



GIANTAS（読売ジャイアンツ）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
村田 真一	B	C	右	C	C	D	C	C	D	右	B	D	E	E	E	E	E	E	A
斉藤 宜之	C	C	左	D	E	D	C	C	D	右	E	E	E	E	E	C	C	C	E
柳田 裕一	C	C	右	D	D	D	C	C	D	右	C	E	E	D	E	E	E	E	B
清原 和博	B	A	右	C	A	E	A	C	D	右	E	C	D	C	D	D	D	D	E
仁志 敏久	B	B	右	C	C	B	B	B	B	右	E	C	B	B	B	C	C	C	E
石井 浩郎	B	B	右	B	B	E	A	C	B	右	E	C	C	C	D	D	D	D	E
後藤 孝志	C	C	左	C	C	D	C	C	B	右	E	D	D	C	D	C	C	C	E
川相 昌弘	B	C	右	B	D	A	B	C	A	右	E	C	B	B	A	D	D	D	E
元木 大介	B	C	右	D	C	B	C	B	C	右	E	C	B	B	B	D	D	D	E
高橋 由伸	B	B	左	C	C	D	B	B	C	右	E	E	E	E	E	B	B	B	E
清水 隆行	B	C	左	B	C	D	A	B	B	右	E	D	E	D	E	B	B	B	E
松井 秀喜	A	A	左	B	A	D	B	B	B	右	E	C	E	C	E	C	C	C	E
廣沢　克	B	C	右	B	B	D	C	C	D	右	E	E	E	E	E	C	C	C	E

DRAGONS（中日ドラゴンズ）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
中村 武志	B	C	右	C	C	D	B	C	C	右	B	E	E	E	E	E	E	E	B
立浪 和義	B	B	左	B	C	C	B	B	A	右	E	C	A	A	A	D	D	D	E
愛甲 猛	C	C	左	C	D	D	B	D	C	左	E	C	D	D	D	E	E	E	E
荒木 雅博	C	C	右	D	C	E	C	D	D	右	E	D	C	C	C	E	E	E	E
彥野 利勝	B	C	右	C	C	C	B	C	C	右	E	E	E	E	D	C	C	C	E
山崎 武司	B	C	右	C	B	D	B	E	C	右	E	C	E	E	D	C	C	C	E
益田 大介	B	C	左	C	E	B	C	B	D	右	E	D	E	D	D	C	C	C	E
音 重鎮	C	C	左	C	C	D	C	B	B	左	E	C	E	D	D	C	C	C	E
井上 一樹	B	C	左	D	D	C	C	B	D	左	E	E	E	E	D	B	B	B	E
關川 浩一	B	C	左	B	D	C	D	C	C	右	B	E	E	E	D	C	C	C	C
久慈 照嘉	C	C	左	C	E	B	D	B	C	右	E	C	B	B	B	E	E	E	E
ゴメス	B	C	右	A	A	D	B	E	B	右	E	D	C	C	C	E	E	E	E
李 鍾範	B	B	右	B	B	C	B	A	B	右	E	B	B	B	B	E	E	E	E

LIONS（西武ライオンズ）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
伊東 勤	B	B	右	B	C	B	B	B	B	右	A	E	D	E	E	E	E	E	A
高木 大成	B	B	左	B	D	C	B	A	B	右	C	C	D	C	D	E	E	E	A
田辺德雄	C	C	右	C	C	C	B	C	B	右	E	C	B	B	B	D	D	D	E
鈴木 健	B	B	左	B	B	D	A	D	B	右	E	C	C	C	D	D	D	D	E
高木 浩之	B	C	左	D	E	C	C	B	A	右	E	D	B	B	B	D	D	D	E
松井 稼頭央	B	A	兩	B	D	C	B	A	B	右	E	C	B	B	A	D	D	D	E
垣内 哲也	B	C	右	D	B	D	D	B	E	右	D	D	E	E	E	B	B	B	E
原井 和也	B	C	右	D	D	C	C	B	D	右	E	C	C	C	C	E	E	E	E
大友 進	B	C	左	B	D	B	C	A	B	右	E	D	D	D	D	B	B	B	E
佐々木 誠	B	C	左	B	C	C	C	B	C	左	E	D	E	D	E	B	B	B	E
大塚 光二	C	C	左	C	C	D	C	B	C	右	E	E	E	E	E	C	C	C	E
前原 博之	B	C	右	C	D	D	B	C	D	右	E	C	B	C	C	D	D	D	E
マルティネス	A	A	右	B	A	D	A	C	D	右	E	C	D	D	E	E	E	E	E

BUFFALOES（近鉄バファローズ）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
古久保 健二	B	C	右	D	D	B	C	D	D	右	A	E	E	D	E	E	E	E	B
的山 哲也	B	C	右	D	D	B	C	D	E	右	B	E	E	E	E	E	E	E	B
水口 栄二	B	C	右	B	D	B	D	B	B	右	E	C	B	C	C	D	D	D	E
中村 紀洋	B	B	右	C	B	C	B	D	D	右	E	C	C	C	E	E	E	E	E
勝呂 壽統	B	C	右	C	D	B	C	B	D	右	E	C	B	B	B	E	E	E	E
武藤 孝司	C	C	左	B	E	B	C	A	B	右	E	C	C	C	B	D	D	D	E
鈴木 貴久	B	C	右	C	C	C	C	C	C	右	E	E	E	E	E	C	C	C	E
藤立 次郎	B	C	右	D	C	D	C	D	D	右	E	E	E	E	E	C	C	C	E
山本 和範	C	B	左	C	C	C	B	E	B	左	E	D	E	E	E	C	C	C	E
安部 理	B	C	左	B	D	D	B	D	C	左	E	D	E	E	E	C	C	C	E
大村 直之	C	C	左	C	D	C	C	B	B	左	E	D	E	D	D	B	B	B	E
クラーク	B	C	右	A	B	E	B	D	A	右	E	C	D	C	E	E	E	E	E
ローズ	B	C	左	A	B	E	B	B	C	左	D	D	E	D	E	B	B	B	E

BLUEWARE（オリックスブルーウェーブ）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
高田 誠	B	C	左	D	E	C	C	D	E	右	B	E	E	E	E	E	E	E	B
藤井 康雄	B	B	左	C	C	E	B	C	C	右	E	C	E	E	E	C	C	C	E
高橋 智	C	C	右	C	C	D	C	D	C	右	E	C	E	E	E	C	C	C	E
小川 博文	B	C	右	B	C	B	B	D	B	右	E	C	B	B	B	D	D	D	E
大島 公一	B	C	兩	D	D	A	B	B	B	右	E	C	B	B	B	E	E	E	E
佐竹 学	C	C	右	D	C	C	C	B	D	右	E	D	C	C	C	E	E	E	E
塩崎 真	B	C	右	D	D	C	C	C	D	右	E	C	C	C	B	D	D	D	E
田口 壯	B	B	右	B	D	B	C	B	B	右	E	D	D	D	D	B	B	B	E
谷 佳知	B	C	右	C	D	C	B	B	C	右	E	D	D	D	D	B	B	B	E
イシロー	B	S	左	A	C	D	A	A	A	右	E	D	D	D	D	A	A	A	E
杉本 尚文	C	C	右	D	D	C	C	E	D	右	C	D	E	E	D	E	E	E	C
ボニチ	B	C	右	B	C	E	B	C	B	右	E	C	C	C	D	E	E	E	E
ドネルス	B	C	左	B	B	E	B	E	D	右	E	C	C	C	C	D	D	D	E

FIGHTERS（日本ハムファイターズ）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
小笠原 道大	C	C	左	D	D	C	C	B	E	右	B	D	C	D	D	E	E	E	B
田口 昌德	B	C	右	D	C	D	C	E	E	右	B	E	D	E	E	E	E	E	A
落合 博滿	C	A	右	B	C	D	C	D	A	右	D	C	D	D	D	E	E	E	E
片岡 篤史	B	C	左	B	B	C	D	C	B	右	E	C	C	B	D	E	E	E	E
広瀬 哲郎	B	B	右	C	D	B	B	C	B	右	E	C	B	B	B	E	E	E	E
金子 誠B	C	B	右	C	A	C	B	B	B	右	E	C	B	B	B	D	D	D	E
田中 幸雄	B	B	右	C	B	C	B	C	B	右	E	D	C	B	B	C	C	C	E
中村 豊	B	C	右	C	C	C	C	C	B	右	E	D	E	D	E	B	B	B	E
井出 竜也	B	C	右	B	D	B	B	A	C	右	E	E	E	D	D	B	B	B	E
上田 佳範	B	C	左	B	D	B	C	C	D	右	E	D	E	D	E	B	B	B	E
西浦 克拓	C	C	右	D	C	D	C	C	D	右	E	C	C	C	C	E	E	E	E
ウィルソン	B	C	左	C	A	E	C	C	D	左	E	D	E	D	E	C	C	C	E
ブルックス	B	C	右	C	C	E	B	D	B	右	E	C	E	E	E	C	C	C	E

HAWKS（福岡ダイエーホークス）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
城島 健司	B	B	右	B	C	C	B	C	B	右	B	E	D	E	E	E	E	E	B
吉永 幸一郎	B	C	左	B	A	D	B	D	B	右	C	C	E	E	E	E	E	E	B
湯上谷 志	B	C	右	C	D	B	C	C	B	右	E	C	B	B	B	D	D	D	E
井口 忠仁	B	B	右	C	C	C	C	B	C	右	E	D	B	B	A	D	D	D	E
松中 信彦	C	C	左	D	D	C	C	C	C	左	E	B	C	C	D	E	E	E	E
柳・ミ聖人	C	C	右	D	D	C	C	C	B	右	E	C	C	B	B	D	D	D	E
浜名 千広	C	C	左	C	D	B	C	A	B	右	E	D	B	B	B	D	D	D	E
村松 有人	B	B	左	C	D	B	B	A	B	左	E	D	E	D	E	B	B	B	E
秋山 幸二	B	B	右	C	C	C	C	B	D	右	E	C	C	C	D	A	A	A	E
柴原 洋	C	C	左	D	C	C	C	B	C	左	E	E	E	E	E	C	C	C	E
若井 基安	B	C	左	C	E	C	C	D	A	右	E	C	C	C	C	E	E	E	E
大道 典良	B	C	右	B	D	C	C	D	B	右	E	E	E	E	E	C	C	C	E
ロペス	A	C	右	A	A	D	B	C	A	右	E	C	C	C	C	D	D	D	E

MARINES（千葉ロッテマリーンズ）

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	一壘	二壘	三壘	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
樋口 一紀	C	C	左	D	E	B	C	B	B	右	E	C	C	C	C	E	E	E	E
清水 將海	C	C	右	C	D	C	C	C	D	右	B	E	E	E	E	E	E	E	B
吉鶴 憲治	C	C	右	D	D	C	C	C	D	右	B	E	E	E	E	E	E	E	B
福浦 和也	C	C	左	D	C	C	C	B	C	左	E	B	C	C	D	D	D	D	E
堀 幸一	B	B	右	B	C	C	B	B	A	右	E	C	B	C	C	D	D	D	E
初芝 清	B	C	右	B	B	D	B	C	B	右	D	C	C	C	E	E	E	E	E
小坂 誠	B	B	左	B	D	B	B	A	A	右	E	C	B	C	B	D	D	D	E
諸積 兼司	B	C	左	B	D	C	B	A	C	右	E	D	E	D	E	B	B	B	E
立川 隆史	C	C	右	D	D	C	B	B	D	右	E	E	E	E	E	C	C	C	E
平井 光親	C	C	左	C	C	C	B	C	B	左	E	D	D	D	D	B	B	B	E
山下 徳人	B	C	左	D	C	D	C	C	C	右	E	D	E	D	E	B	B	B	E
大村 嚴	B	C	右	C	B	D	B	C	B	右	E	E	E	E	D	B	B	B	E
キャリオン	B	C	右	B	C	E	C	C	B	左	E	E	E	E	E	C	C	C	E

AZEL PANZER DRAGOON RPG

傲翔於黃沙萬里與茫茫碧海之中！攻略（不是介紹！）最終回

TEXT：覺羅

AZEL~PANZER DRAGOON RPG~

RPG	製造商：SEGA	發售日：1998年1月29日
	容量：CD-ROM×4	售價：6800日圓
MEM	SEGA SATURN	

勇闖烏魯遺跡

當艾傑和賈殊擊倒舊世紀生物後，便在附近的地方紮營過夜。艾傑對於賈殊的幫助心表感激，而賈殊覺得只不過是舉手之勞，之後艾傑就可以向賈殊處得到了一些有關古利明以及帝國軍的消息。當艾傑離開營地時，卻發現自己忘了找派艾多所需的零件，正在困擾之際，賈殊將在船上拿到的シップパーシ交給艾傑，令艾傑可以返回佐亞之街。將零件交給派艾多時，發覺他根本就不是需要甚麼零件，相反地對於艾傑怎能取得零件更有興趣，因為他知道艾傑是靠飛龍才能去到基可魯基烏斯，






あっ！　探してたんだぜ


知恵と知識ってやつを持ってるんだ


…『塔』…



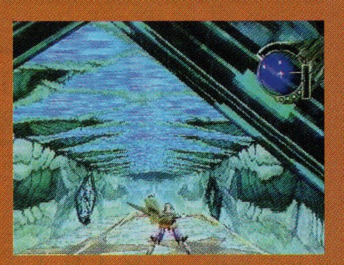
於是就強迫艾傑給他看看飛龍，雖然表面是為了學術研究，但其實是為了滿足自己的慾望，艾傑亦只好答應。不過對於艾傑的要求，派艾多就完全忘記，艾傑再三表明來意，於是他便開始講出有關塔的資料。塔的位置是在佐亞之街的東北


（…今のは、あの時のドラゴン！！）

面，穿越了湖後就可以見到，而詳細的情況就用機器來表示，但在畫面途中卻發現了少女的飛龍。雖然派艾多不斷警告艾傑，內裏可能全是攻性生物，但艾傑仍然決定要去湖一次，於是派艾多叫艾傑如果有甚麼要求，可以在中午的時間來找他。

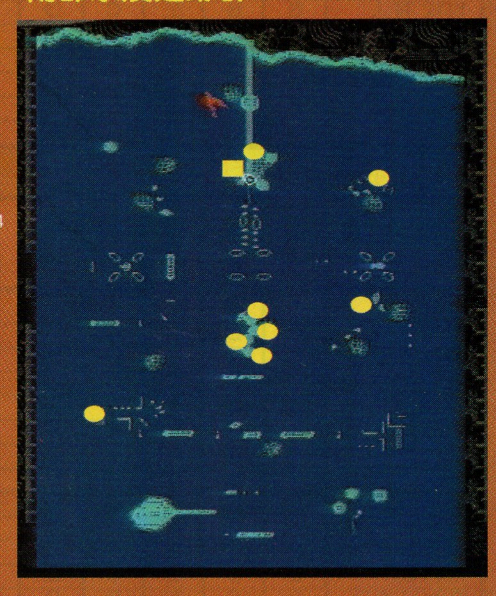
整備一切後便出發去烏魯　南部水沒遺跡群（圖1），在裏面會發現一些暫時未能開啟的道具，而調查◆1和◆2那裏的機械會發出關於開啟機器方法的訊息。調查◆3那條大魚，它會將阻擋着入口的石柱撞毀，而調查◆4可以將通道移動，移動三次後就可以將通道連接。進入遺跡通道內部（圖2），發現有些通道未能通過，另外亦可以在此記錄。


プロテクトキー2のキーコードを



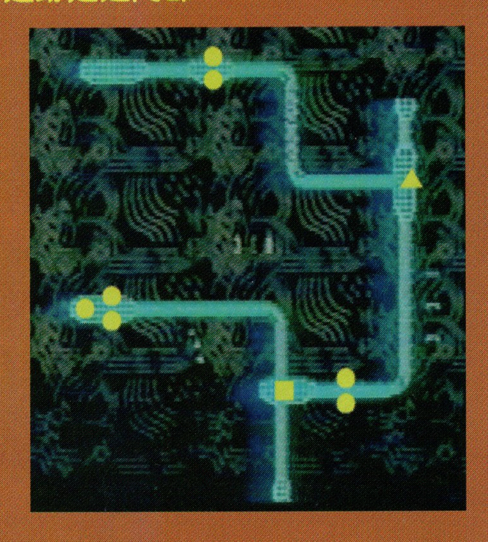
（圖1）烏魯　南部水沒遺跡群

所得道具：
ブルーマナ×1
チップ×4
ストップクリア×1
ポイズンクリア×1
イエロークリア×1
レッドグラス×2
ツァーノスチップ×4
レッドマナ×2
ツァオチップ×1
Dユニット05×1



(圖2)烏魯　遺跡通道內部

所得道具：
ストップクリア×3
ポイズンクリア×2
レットグラス×3
イエローグラス×2
チップ×1
ガノッブ×1



經出口到達了北奧部(圖3)，即時會遇上古利明的驅逐艦，它會使用神經砲令飛龍中毒，而它的弱點在前方位置，用機槍大約攻擊6次左右就能將它擊倒，之後會連續出現兩批戰鬥機，弱點在後方位置，應該不難對付，最後驅逐艦會和護衛艇一同出現，先將護衛艇打沉，然後慢慢對付驅逐艦，完全將它們擊倒後便在四處調查，在◆1和◆2會發現開動機器的鎖匙(プロテクトキー)，於是再次返回南部水沒遺跡群，利用鎖匙令機械再次活動，它們會變成兩部形狀古怪的飛行物體。忽然傳來陣陣笑聲，原來是古利明的手下札斯特巴，他多謝艾傑幫他將所有的封印解開，令到舊世紀的遺跡重新復活，而剛才的機械其實是守護着這裏的攻性生物，還叫艾傑慢慢成為攻性生物的食物，之後便乘着飛船逃走，就算飛龍向他攻擊亦是徒勞無功。於是艾傑就要面對這合體了的攻性生物ヌリシンハ，開始時這怪物會使出無法回避的雷雲招集，而玩者只好用機槍或ザムハルト來集中攻擊它的左右舷，當擊毀它的船舷後，它就





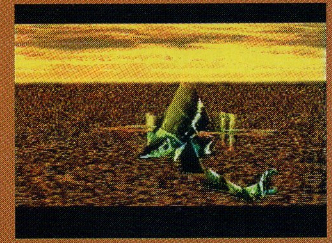








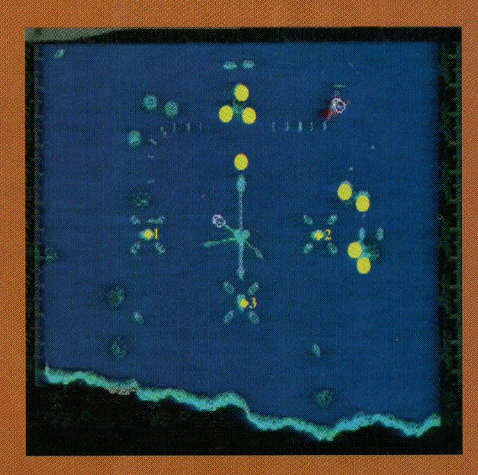




會作出分離，這時就可以向它後方的位置集中攻擊，另外它的分體會作出閃光攻擊，這會令飛龍的行動停止，所以就算停也要繞到後方去，集中攻擊不久就能將它擊倒。

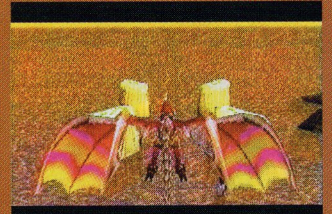
(圖3)北奧部

所得道具：
ストップクリア×1
リューヴチップ×1
チップ×1
リューヴァチップ×1
スタンクリア×1
ツァオチップ×1
エクセルグラス×1



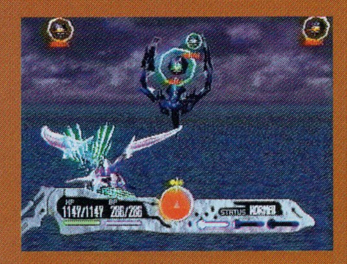
與神秘少女的奇遇

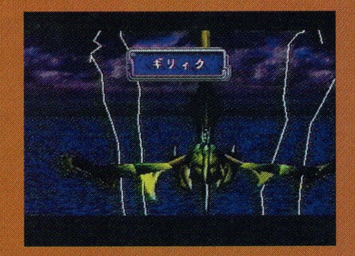
由於見遺跡還未有太大的變化，艾傑便決定前往黑之遺跡，但記着取回在入口附近新出現的道具，另外遺跡通道內部會發現一個機關，將它開動後就可以完全通過所有的遺跡通道，然後可以前去北奧部。到達北奧部時已經是晚上，調查◆3會發現最後的機器鎖匙，利用它可以開動最後位於中間的遺跡，就在艾傑進入遺跡的一剎那間，少女及她的飛龍(アイルムドラゴン)從次空間出現，而且還不停地向艾傑攻擊，於是戰鬥在所難免。今次アイルム的體型比上次更巨大，除了有一對巨大的飛



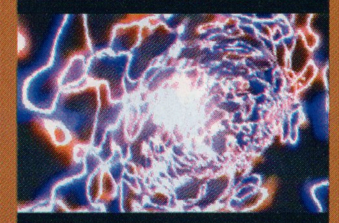














1号、2号貯水層の注水を開始します…

翼外，還多了四個輔助物，主要用途是回復體力和攻擊，而且短時間內可以防御任何攻擊，所以就要盡早將它們消滅，而アイルム的弱點雖然在尾部，但它會使用瞬間移動來回避攻擊，所以就要給些耐性和儲齊三條能源棒才攻擊，最後它會使用全方位的雷電攻擊，可傷達300HP，因此要留意自己的體力情況，並注意輔助物是可以再生的。將它擊倒後，戰鬥並沒有因此而停下來，反而發生了更激烈的撞擊，艾傑和少女因而雙雙墮進黑之遺跡。

在黑之遺跡的內部，艾傑醒來發現了很多細小的生物，正想攻擊它們之際，突然一把女聲叫艾傑停手，原來攻擊它們的話，反而會引來大批生物的攻擊。當大批生物離開後，艾傑抱着戰戰兢兢的心情，利用照明棒四處調查，終於發現女聲是來自那名發掘所的少女，她的腳正被物件壓着。此時少女希望艾傑能夠幫手，而且這裏的攻性生物是擁有估計不到的力量，所以單靠一人之力是無可能離開。三思之下艾傑提出暫時休戰，直至離開為止，於是他便幫少女移開那物件，原來這物件是隻小飛船，只需按掣就能將它移開，而少女亦跳上船上開動戰鬥系統，同時她要求艾傑對付所有接近的生物，自己則負責控制。



















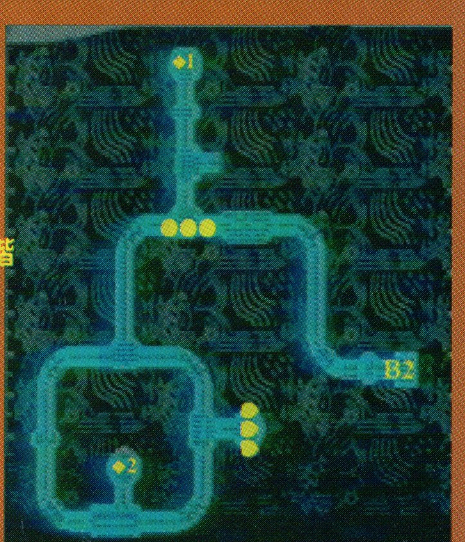


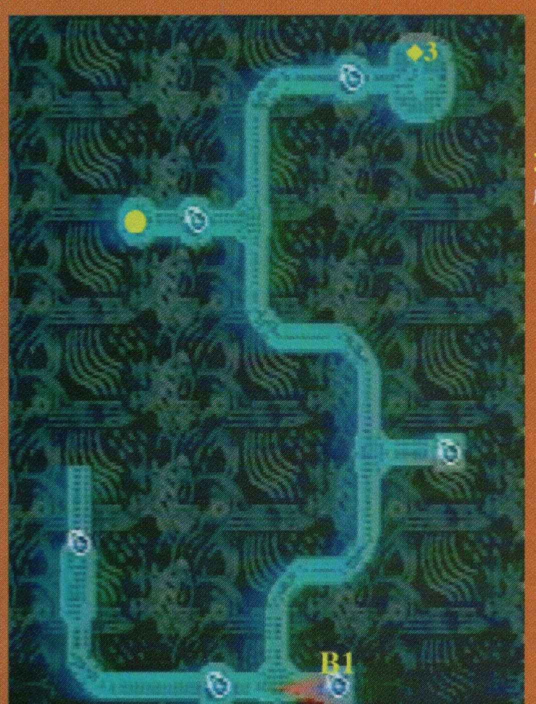
到達地下1階(圖4)，少女表示在地下大堂有升降機可以離開遺跡，於是艾傑便開始找尋地下大堂的位置，在◆1找到1號閘門的開關掣，在◆2找到2號閘門的開關掣。在地下2階中有很多是單程路，而且遇到一些大洞穴，進入後會落到地下3階　東的不同位置，在◆3會發現很多龍的屍體，少女解釋這裏以前是巨大生物實驗場，這些全是龍的試驗品，其實龍和攻性生物都是由人所製造的，而且在這裏可以找到機關令到水池的水流走。之後利用此洞落到地下3階，在此可以找到水閘的機關，開動後就能將2階的洞口注滿水，通過這些注了水的地方就可以去到地下大堂。此時已經無法折回，但升降機還未能開動，為了要找開動升降機的掣，所以只有進入另一個通往地下3階　西的入口，在◆4可找到3號閘門的開關掣。通過地下3階來到地下4階時，要注意這裏有很多的分支路，所以要小心迷路，來到◆5可以取得大堂入口的鎖匙(ドームゲートキー)，艾傑興奮地說着可以回到地面，一方面卻擔心飛龍的安危，少女認為以龍的力量，它們應該回復體力，其實少女心裏亦非常擔心自己的アイルム，因為它是自己數千年來唯一的同伴。於是兩人便各懷不同的心情，正想從地下大堂離開時，就遇到タム・ルッサ田&タム・ブロ，基本上艾傑是不能向上面的主體攻擊，所以就要利用下面的生物，首先用機槍攻擊令它們硬直，然後再用激光向它們攻擊，利用它們的特性就能向上面的主體攻擊，不消



(圖4) 地下1階

所得道具：
フラッシュ×5
イエローグラス×4
ブルーグラス×9
ヴァドチップ×2
ワイド×1
スロウクリア×2



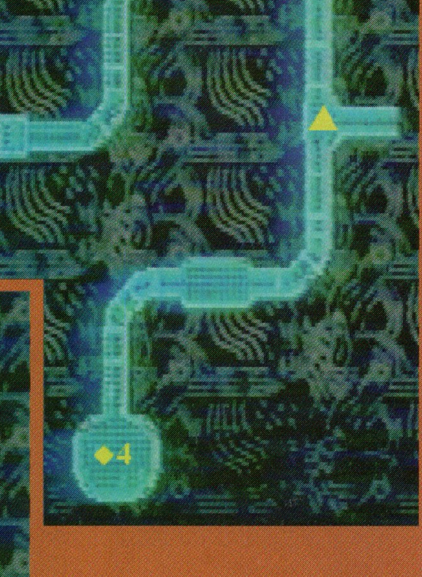


地下２階

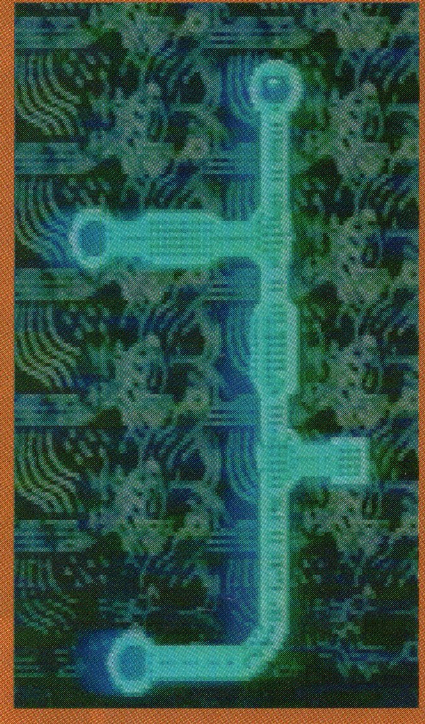
所得道具：
レウコ×1



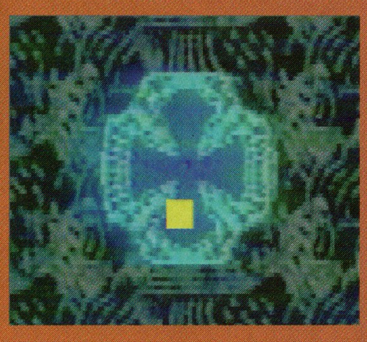
地下３階　西



地下３階　東



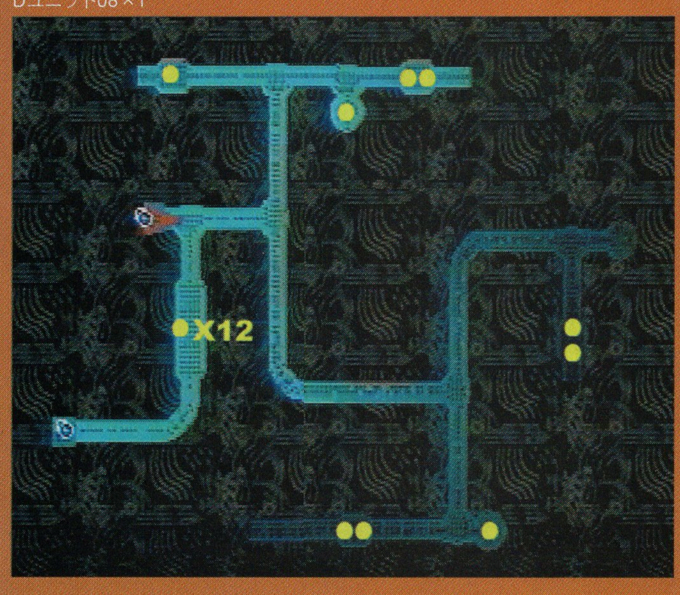
地下大堂

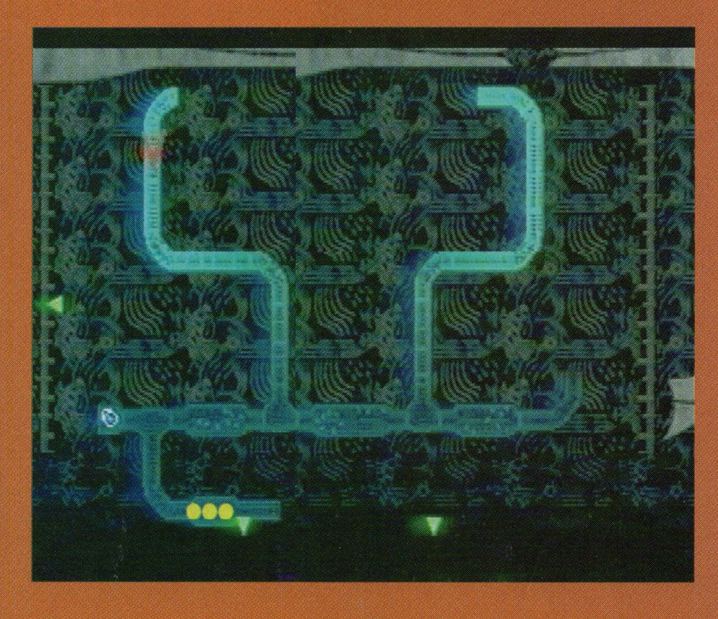


地下４階

所得道具：
スロウクリア×1
ストップクリア×3
ヴァドチップ×7
イエローグラス×7
レッドグラス×4
チップ×6
リューヴチップ×1
リューリアチップ×2
ブルーグラス×2
ヴァデムチップ×4
Dユニット08×1

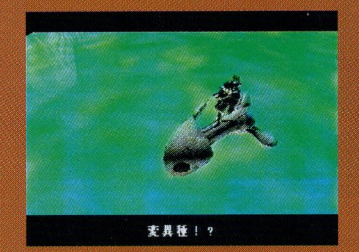


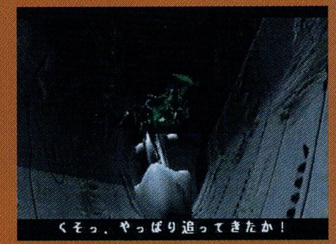


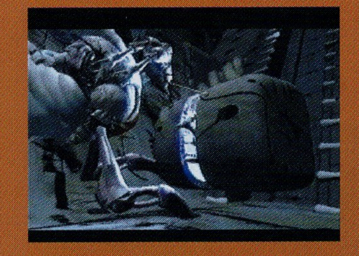


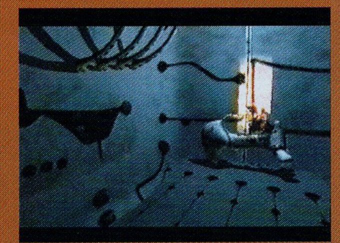
舊世紀機械・米露加化

雖然已經將它擊倒，但其中一隻生物逃掉，艾傑正想追它時，少女就認為還是快些找出口離開為佳。艾傑追問少女為何有這樣的生物存在，她解釋因為古利明的艦隊在此處攻擊生物，所以令生物憤怒而變成變異種形攻性生物。之後利用鎖匙開啟了通往升降機的入口，當前往升降機的同時，那隻逃走了的生物正準備向艾傑攻擊，形勢非常危急，不過他們最終亦平安進入升降機。由於那攻性生物道理上是不會離開遺跡，所以現在應該十分安全，於是艾傑亦放鬆心情，並且請教少女的名字，那少女叫做雅些露（アセル），已經沉睡了數千年，因此擁有和別人不同的力量。艾傑追問雅些露為何經常和自己戰鬥，她解釋其實古利明並不是要破壞世界，相反正在為保衛世界而努力，所以任何威脅到他的人，雅些露都會視他為敵人，但艾傑怎也不能認同這解釋，因此為了奪


変異種！？


くそっ、やっぱり追ってきたか！





得塔的力量而殺害自己同伴。不過雅些露表示怎樣也不能向令自己復活的恩人攻擊，於是艾傑只好講出最初是自己首先在發掘所發現雅些露，不過卻被古利明襲擊。當雅些露了解事實的真相時，她向艾傑道歉，並說出艾傑其實是擁有別人沒有的能力，所以才能夠操縱傳說中的飛龍。

這時升降機發生劇烈的震動，原來剛剛那隻生物仍然窮追不捨，還將整部升降機摧毀，正當艾傑和雅些露從高處墮下之際，飛龍及時出現救了他們，由於有了龍的力量，艾傑可以向攻性生物作出反擊了。此怪物的前面是可以防御任何攻擊，所以起初要攻擊它後面的細生物，方法要用機槍攻擊反方向的細生物，這樣才不會遇到反擊，擊倒四隻細生物後，就可以在後方位置找到它的弱點，集中攻擊就能將它擊倒，而飛龍亦取得第三段變化。



在安全的地方降落後，雅些露亦要和艾傑分手，臨走前表示如果艾傑仍然阻礙古利明的話，下次見面的時候仍會將艾傑殺死。而艾傑就在附近紮營過夜，在營地遇見派艾多，雖然艾傑埋怨派艾多根本就找不到塔，但派艾多只顧着觀看飛龍。而艾傑亦將自己的經歷講出來，派艾多解釋塔附近經常出現濃霧，因此根本無法看見，而濃霧是由一個叫米露加化（メ




あの霧は「メル＝カヴァ」が作ってるんだ


一度、ドラゴンに乗せてくれないか？

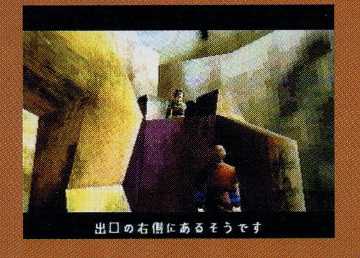
ル＝カヴァ）的舊世紀防御裝置所產生而成的，目的是要阻止敵人的進攻，但只要將這裝置破壞就能見到塔，但位置就要在神聖區打聽。臨走前派艾多希望艾傑可以利用飛龍載他回佐亞之街，但艾傑以遇到敵人為理由拒絕他，而派艾多亦沒有繼續追問下去。

派曼與司祭間的鬥爭

到達佐亞之街，即時見到帝國軍的士兵，於是艾傑連忙找處地方躲避，從他們口中知道作戰正順利進行中，而空中出現了很多帝國軍的戰鬥機，軍官對於他們的行為表示極之不滿，帝國軍離開後已經是黃昏時段，所以只好等待到翌日的來臨。翌日向前面的男子談話，他奉了派曼（パイマン）之命將神聖區的通行證（パス）交給艾傑，派曼其實是神聖區地位僅次於司祭的人，而且還是派艾多的父親，但何解通行證交給艾傑就不太清楚，只知道派曼希望艾傑到他家一趟，他的家位置在穿過教會


…帝国軍！　なんで？



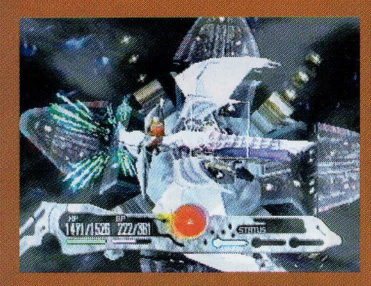

出口の右側にあるそうです


この街の司祭を務めるダモンだ

右面小路後右手面的屋，而門外有兩條藍色石柱的則是教會。在教會內會遇到司祭戴蒙（ダモン），他認為獵人是不應該進入教會，更何況是派曼的人，他命令艾傑快些離開。於是艾傑就前往找派曼，途中會遇到一位小孩，談話後跟他到小塔前，調查小塔可得到聖經的一部份。在屋內的房間會遇到派艾多，經介紹下和派曼會面。他開門見山地對艾傑說，帝國軍現在想將整個佐亞佔領，如不服從他們的話就會強行進入，而評議會司祭的意向是向帝國軍降服，但派曼覺得無論怎樣也不能降服。因此希望得到艾傑的飛龍幫手，他更以舊世紀的遺產作條件，如果艾傑能夠幫他對抗帝國軍，就將神聖區內的遺產交給艾傑。艾傑答應了派曼的要求，令他極之高興，還代替全村的人多謝他，跟着他表示在烏魯的西北面有帝國軍的蹤影，建議艾傑在早上才出發，最後給了1500元作報酬。此外若和門前的小孩談話三次，同樣可以得到道具。

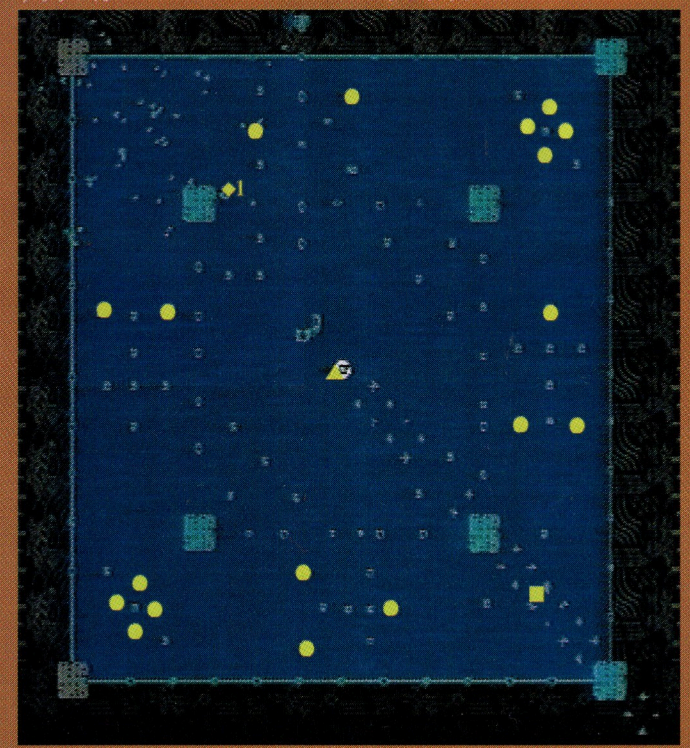


乘飛龍到達了帝國軍空中艦隊駐屯地(圖5)，在這裏有幾件值得留意的事，首先所有的道具全藏在白色帳蓬之下，但千萬不要將帳蓬破壞，否則所有的道具便會跌落海上，另外千萬不要被射燈照中，否則便會遇到戰鬥。途中如果接近中間圍着的地區就會遇到移動砲台，只要一方面回避砲台，一方面向它攻擊即可。在◆1中會發現空中城砦艦ヴリトラ，此艦雖然只是試驗階段，但威力非常驚人，它的炸裂彈可扣多達400(防御型)，只要集中攻擊它下面的推進器就能令它下降。不過這時它會改用主砲攻擊，由於主砲攻擊是無法回避，而且可以扣達550HP，所以只有趁着它填充主砲時集中攻擊它中央的部分。



(圖5)帝國軍空中艦隊駐屯地

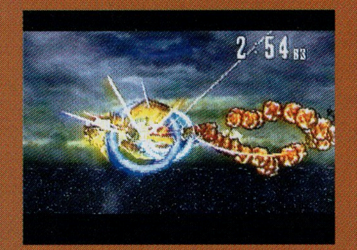
所得道具：
- ヴァドチップ×5
- ペインクリア×9
- イエローグラス×4
- オイルタブレット×8
- レットグラス×3
- チップ×10
- エクセルグラス×2
- ブルーマナ×4
- レッドマナ×1
- イエローマナ×2
- シェルプレート×3
- ブルーグラス×4
- スタンクリア×4



「護之火」的真面目

空中城砦艦被擊倒後，基地就會轉為第二種警戒，將中間包圍着的部份擴大至全個地圖，所以已經沒有回頭路。在版圖上取得所有道具後，便可向中間的指揮塔集中攻擊，當指揮塔被擊毀的同時，帝國軍亦發出緊急狀態，而目標就是佐亞。艾傑沿着







新出現的通道，來到了基地外的停機坪，發現帝國軍正想用新型武器在7分鐘後向佐亞攻擊，於是艾傑只好在7分鐘內將武器完全毀滅。在初期的情況下可以先將兩旁的推進器破壞，之後就可以集中攻擊主體，當它加速起飛後就沒有攻擊能力，不過每當艾傑攻擊它時，受攻擊的部份就會防御任何攻擊，直至那部份停下來為止，而整支飛彈都可以防御機槍的攻擊，所以當整支飛彈都防御激光攻擊時，那就只好使用特技攻擊，其中機動系的攻擊最為有效，最後應該可以在指定的時間內將飛彈完全摧毀。

返回佐亞之街，在教會門前遇到派艾多，他對於父親的行徑有所保留，進入教會後發現派曼和司祭正在討論投降的看法，當艾傑向派曼報告有關帝國軍全滅的消息，派曼高興得手舞足動，原因是他和司祭有協議，如果傳說的龍來守護佐亞的話，那麼便要改由派曼來做司祭，現在已經由艾傑來完成這個協議，因此司祭明天就要在評議會中讓位給派曼，而司祭亦無奈地答應。至於遺產的事，經過明日的評議會就可以給艾傑看個夠，艾傑只好四處閒遊，去到找派曼門前的小孩談話又可以得

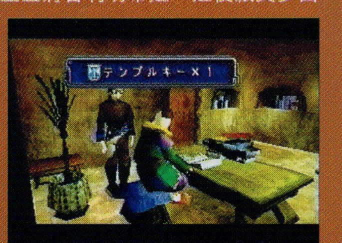




到舊世紀音樂盒，然後進入派曼屋內找他，由於他正準備明日的評議會，所以給了500元打發艾傑離開。之後艾傑前去找派艾多，他將一封信交給艾傑，但發信人是誰就全不知情，只知道他外貌很像獵人，而信的內容就是要艾傑今晚來這裏一會。

到了晚上艾傑依照信的指示來到飛行艇處，怎知道眼前所見到的人，原來就是自己一直追蹤的古利明，當然艾傑不會放過殺他的大好機會，正想開槍時卻被偷襲失手。古利明表示希望可以借艾傑以及飛龍的力量，繼續去守護着這個將被消滅的世界，而重要關鍵是在雅些露身上。此時札斯特巴出現向艾傑攻擊，並且將古利明帶走，之後派艾多出









現並講了很多「馬後砲」的話，對於這些話可以不理。翌日早上艾傑前往找派曼，他終於批準艾傑去看教會的遺產「護之火」，並將教會的鎖匙(テンプルキー)交給艾傑。來到了護之火前，原來它是舊世紀的機械，不過中午時是不會活動的，於是又要等到黃昏再來。當黃昏來調查這舊世紀機械時，腦內出現了一隻巨大物件的影像，原來這就是米露加化，位置在佐亞以北95萬里外，而且正在移動，此時終於見到舊世紀的塔。派艾多見教會發出強光便前往一看，但到達時只見艾傑被強光包圍，並且倒在地上，但艾傑所見的幻象卻沒有見到。翌日艾傑去找派艾多，他會將自己所有關於米露加化的資料(パェットノート)給艾傑，之後艾傑便出發前往米露加化。

突入「米露加化」

進入米露加化的空域，前進不久就會遇到大批敵人，首兩批敵人ヴェロクス，在它後方的弱點位置攻擊是最好的方法，不過它會作出回避動作，所以只能以機槍攻擊。之後的フォス&ウンブラ，只可以在側面向它攻擊，其他的敵人就不難對付。進入米露加化，它雖然巨大，但基本對付的方法是四處破壞和前進，中途會遇到バリスタ自律管制室，對付方法是在安全位置儲足三條攻擊棒，之後向着中間的弱點進行強襲，但要小心它的米粒子激光，它能扣500HP。另外在米露加化中心爐時，首先要將旁邊6塊板降下，之後才向中心攻擊，這時再利用板做掩護，向中心點攻擊即可。來到米露加化的頂部，只要不停攻擊兩旁的物









件即可，繼續前進全再遇中心爐，只要將它摧毀就能將米露加化毀滅。離開的同時就再次遇上雅些露和她的飛龍，由於艾傑正在阻礙古利明的計劃，她又要與艾傑對敵。今次的アイルム比上次更巨大，還擁有極長的翼，雖然前方好像是安全位置，但其實只要一會兒，因為當玩者進入安全位置，之後アイルム就會向此位置攻擊，而且可以扣達1000HP，所以只可作短暫停留，但當它作出攻擊後，前方就會變成弱點的位置，不久它會變成另一形態戰鬥，還會多了4個輔助物，輔助物更有防護罩，但首先仍然要將它們擊倒，而アイルム的弱點就在尾部，擊倒方法類似上次的戰鬥。

今次終於可以將アイルム徹底擊倒，而飛龍亦取得四段變形，不過因為アイルム被擊倒，所以雅些露隨即墮下，艾傑連忙將她接住，並準備返回佐亞之街。此時天空中出現了帝國軍的最強旗艦，並且在一瞬間將整個佐亞之街消滅，艾傑只好在附近找個地方紮營。第二日艾傑決定出發對抗帝國軍，來到帝國軍空中艦隊的空域，即時受到大批敵人攻擊。將所有嘍囉消滅後，終於可以對付旗艦了，它雖然會使用壓制射擊，但基本上用激光攻擊，直至它開始排氣，這時就會出現弱點，集中攻擊應該不難取勝。正以為將旗艦擊倒時，怎知道它完成連接二號引擎，令整隻旗艦回復









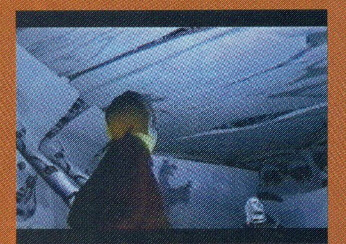
正常，並且使用將佐亞消滅的帝皇砲向艾傑攻擊，雖然飛龍張開了最強的防御罩，但仍然受到劇烈的衝擊。此時古利明的艦隊和札斯特巴乘着他的專用機出現，雖然古利明希望艾傑成為同伴，但札斯特巴卻永遠不會同意，而且還向艾傑攻擊，於是便和他戰鬥。和他戰鬥只要不進入他的攻擊範圍就會十分安全，不過不能以普通攻擊對付他，所以只好使用特技，攻擊系的追蹤激光最為有效，三次左右就能將他擊倒。臨死前他說出其實所有的事都是自己的意思，和古利明沒有關係，所以希望艾傑可以去塔和古利明會面，之後他便駕着戰機向帝國軍作最後一擊。



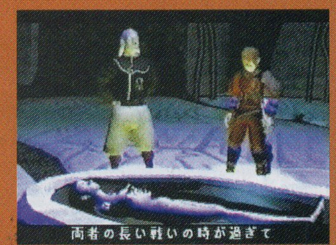
古利明的理想

由於已經沒有地方可以去，所以便帶着雅些露去找古利明，來到塔後艾傑依古利明的指示將雅些露放入一個傳送器中，並將她送去另一處地方。而眼前亦出現了一塊發光的飛行器，艾傑踏上去後便開始送他到目的地。終於在目的地重遇古利明，而房間內亦出現了很多外面戰鬥的情況，古利明對於帝國軍出動了舊世紀的旗艦表示十分可惜，之後他便



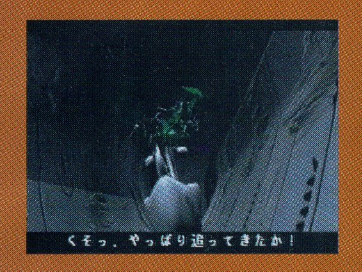




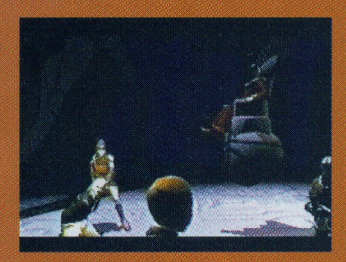


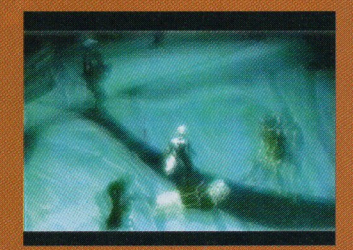
帶艾傑去看另一些東西，並在途中解釋塔在舊世紀時是負責維持世界的平衡，而他希望能藉着加入帝國軍而停止無謂的戰鬥，並繼續利用舊世紀的武器來保護着塔。來到雅些露的面前，他繼續講出舊世紀的歷史，當時世界分為兩派不同意見的人，經過長時間的鬥爭，反對派就利用科技製造出塔，由於恐怕有人會入侵塔的內部，所以就利用大量的攻性生物來守護，而雅些露更是塔的重要關鍵，因此帝皇得知這消息後，就千方百計要奪得她。

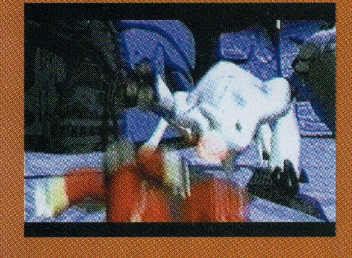
此時塔發生劇烈的震動，在畫面中見到帝國軍正向塔作出大規模的進攻，由於已經無法阻止他們的攻勢，所以古利明希望艾傑能夠幫忙將帝國軍擊退。眼見形勢危急，艾傑亦只好出戰對敵，但這並不代表已經原諒古利明以往的所作所為。乘升降機到達了塔1階北，艾傑的目標就是塔頂部的帝國軍，經過不少的通道，終於來到塔的最頂部。在塔頂遇到帝國軍的戰術揚陸母艦バリオー，它的弱點處於前方位置，所以先在安全位置儲足攻擊能源棒，之後可以變成攻擊型在前方使用激光攻擊，當

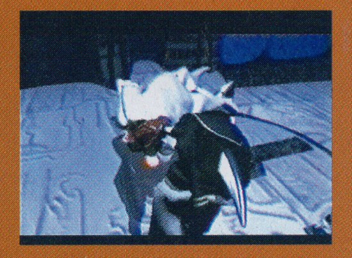












它使用對空誘導彈時就可以張開防御罩，這樣應該可以輕鬆對付。滿以為將帝國軍消滅，怎知道它使用調虎離山之計，本隊已經到達塔的最下層，當艾傑火速趕至最下層時，古利明和雅些露經已被帝國軍捉住，而且帝國軍的主腦人物皇帝亦在現場。正當皇帝希望捉拿艾傑作研究時，古利明便發難向皇帝攻擊，失敗之餘還被皇帝亂槍掃射，當皇帝以為可以得到塔的強大的力量時。雅些露終於發揮出塔的力量，令到塔內的攻性生物活動，而皇帝亦首當其衝遇害，艾傑見形勢混亂，於是便拾起機槍向它攻擊，同時古利明叮囑他帶雅些露離開，而自己卻逃不過被殺的命運。艾傑帶着暈了的雅些露總算勉強離開，不過雅些露的力量令到塔內的攻性生物完全甦醒，並大量地向着帝國軍攻擊，最後還將旗艦佔領。



神秘的斯卡之里

離開塔後前往商旅營地，其中某男子替賈殊傳話，叫艾傑前往斯卡之里，之後將斯卡之里的地圖（シーカーマップ）交給艾傑。在斯卡之里重遇賈殊，但首先要做的是收容雅些露，之後賈殊就叫艾傑到廣場會面。在斯卡之里內居然遇見派艾多，原來他利用修理好的空中船及時離開，雖然給賈殊救了，但被稱為守護地的佐亞就被消毀。接着找到了賈









殊，他帶艾傑到另一處地方，而賈殊的部下正在監視着外面的形勢。賈殊帶艾傑到了一間房內，內裏的設置非常完善，賈殊解釋斯卡其實不單是個很有組織的集團，而且在這二百年內都不停地研究舊世紀的遺跡，另外和艾傑的相遇，都是他們的安排，原因是艾傑能夠操縱傳說中的龍，在最惡劣的情況下，希望能得到艾傑的幫助，將舊世紀的塔完全摧毀。由於實在太突然，艾傑根本不能接受這現實，而對於他們以奪取世界為目的就更加抗拒，但其實斯卡中所有的人都是因為攻性生物的威脅才集中於此。由於雅些露擁有停止塔活動的能力，而且還可以帶領着龍去找「絕對之客人」，所以為了保護世界，雅些露的協助是絕對需要，至於詳細的情況可以去問渣多古（ザドク），而艾傑亦可以在斯卡之里內自由活動。

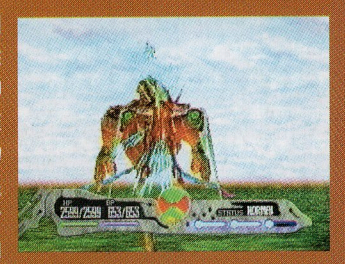
終於找到了渣多古，他會將ランディレポート交給艾傑，還得知賈殊的師傅亦能夠駕御飛龍，而唯一可以破壞塔的就是飛龍，所以才監視着艾傑。不過還需要雅些露的幫助，因她亦是唯一可以開啟些斯多那（セストレン）之道的人，而些斯多那就是塔的主腦部份，據舊世紀的記載只要將它破壞就能令塔的所有活動即時停止。之後在另一個房間內找到雅些露，但情況並不理想，可能因為親眼看見古利明被殺的情景，艾傑繼續隱瞞着事實的真相，但賈殊卻將實情一次過說出來。此時賈殊的部下報告有大量的攻性生物和旗艦正在接近，於是賈殊便前往監視台，而雅些露想自己靜一靜，還第一次問艾傑的姓名。來到監視台內，賈殊發現整隻旗艦已經失去控制，並變成了不分敵我的殺戮武器，它的流彈亦擊中了斯卡之里。而賈殊要求艾傑出戰去對付旗艦，艾傑當然義不容辭地出戰。

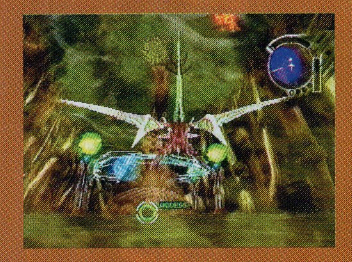


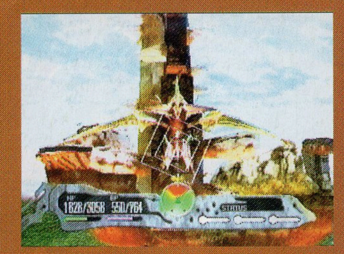


擊毀暴走旗艦

來到佐亞之森(圖6)內會遇到很多的マサーン，向它作出任何攻擊都沒有太大的效果，相反它的攻擊卻令艾傑差點喪命，於是只好利用通道進入佐亞之森的內部(圖7)，內裏的上部份仍然是未能進入，而且是處很重要的地方，另外在內裏會發現マサーン的根部，向它攻擊後就能返回上面對付它了。之後不停地向着北面飛行就可以找失控的旗艦，首輪它會放出綠色和橙色的生物作攻擊，綠色可以扣700HP，而橙色可令飛龍中毒，而它的弱點就在沒有放出生物的入口，所以處理方法要先將兩隻生物擊倒，然後再攻擊它的弱點。第二輪攻擊它會使用皇帝砲，只要在它兩旁就非常安全，當它發射完皇帝砲後，就可以利用它補充能源的時間向它前方的弱點攻擊，應該可以輕鬆取勝，而且更取得第五段進化。

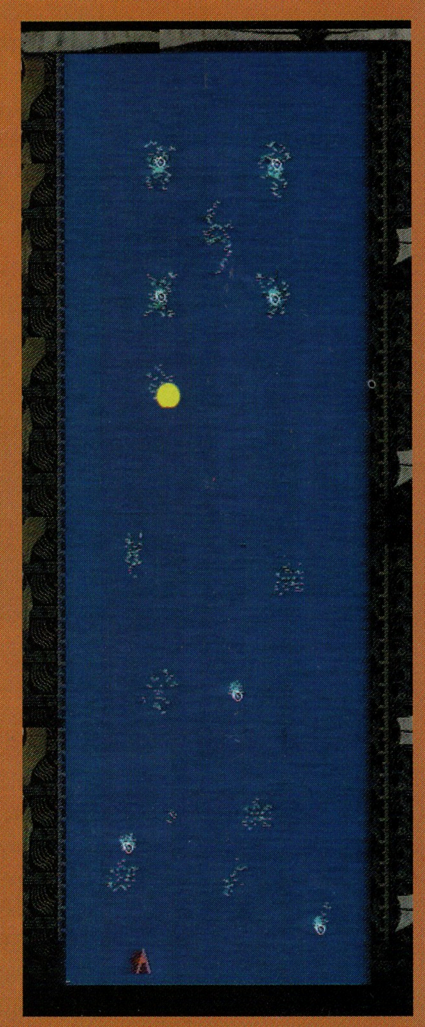






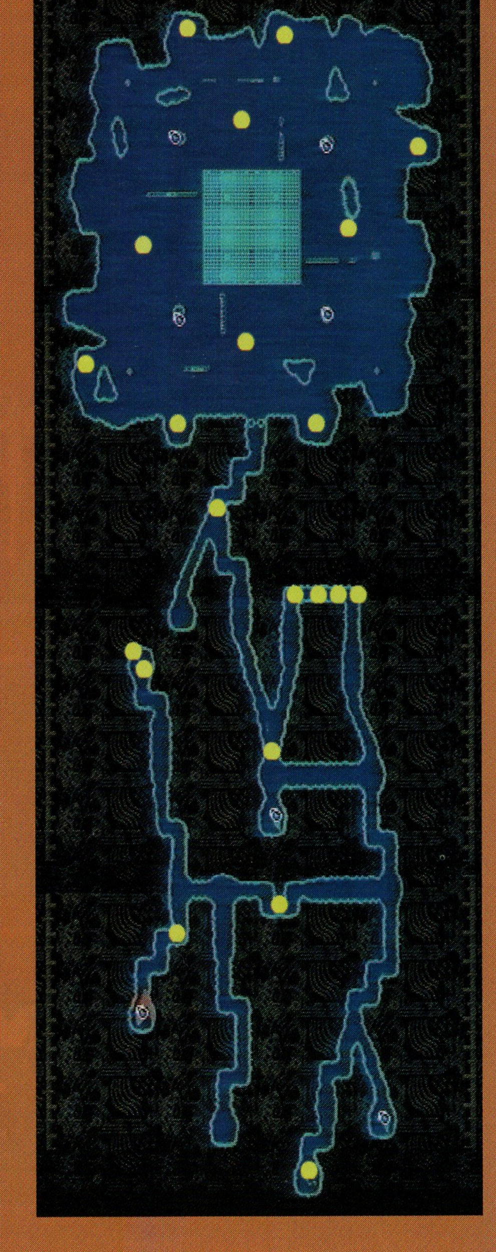
(圖6) 佐亞之森

所得道具：
ゴルドンシード×1



(圖7) 佐亞之森的內部

所得道具：
ガラコウセキ×1
シェルプレート×1
レッドグラス×2
レッドマナ×3
リアクタ・×1
イソスピレーター×2
レンズ×2
Dユニット09×1
Dユニット10×1
イクセルグラス×2
ハヌマンシェル×1
ハヌマンボッド×1
リアクター×1
ハヌマンテイル×1
エクセルマナ×2
ハヌマンファング×1



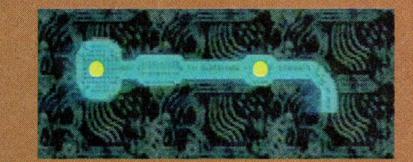
返回斯卡之里，發現雅些露無故失蹤，而且臨走前還在資料庫中取走了一些舊世紀的資料，於是艾傑答應賈殊尋回雅些露。由於有了飛龍的關係，所以就再次前去烏魯地下遺跡，在地下大堂中可以找到前去生體兵器實驗棟的入口，而途中則會發現一些關於飛龍的實驗過程，艾傑在最深處發現雅些露，她被攻性生物襲擊，艾傑便出手替她解圍。之後兩人來到附近紮營，對於自己的行為令艾傑擔心，雅些露表示不好意思，之後問她有關塔以及些斯多那的事，但有大部份都未能記起。





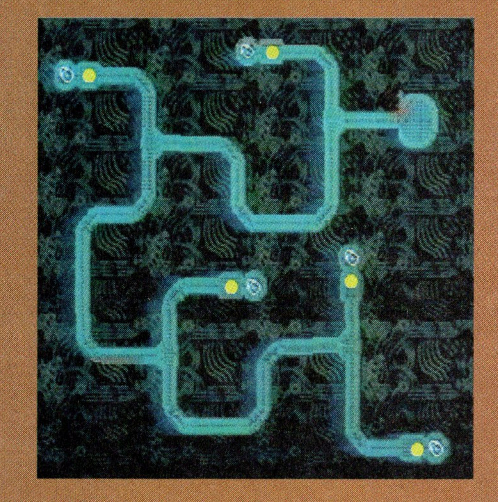
生體兵器實驗棟

所得道具：
Dユニット07×1
ネクタール×1



地下?階

所得道具：
ツァーノスチップ×3
リューヴチップ×3
エクセルマナ×1
ヴァテムチップ×1
インスピレーター×1
リューリアチップ×3



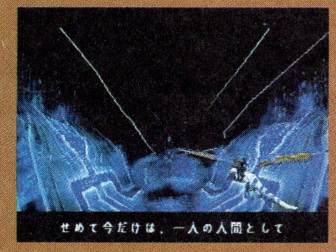
艾傑與雅些露的決意



返回斯卡之里，賈殊他們正準備尋找另一處地方作基地，原因是以這麼少的戰鬥力，根本就不能夠和些斯多那對抗，而且還要顧及村民的安全，所以只好遷移去另一處地方，直至20或30年後，重整戰力後再和些斯多那對抗。不過艾傑卻認為那些攻性生物是因為自己及飛龍而來，所以希望到塔一趟，還叫賈殊帶所有人離開這裏，而雅些露亦表示願意跟隨艾傑，前往消滅些斯多那和舊世紀所留下來的一切。賈殊見他們心意以決，最後叮嚀艾傑，如果能夠平安回來的話，就去第一次相遇的地方「溪谷」會合

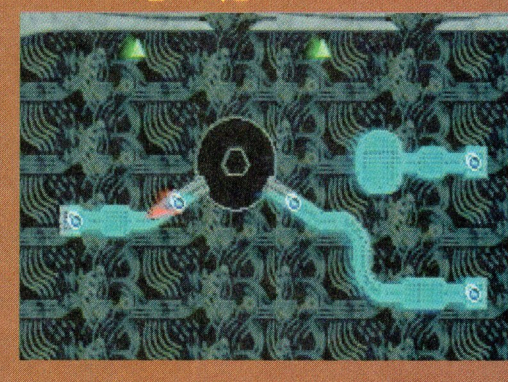
終於向最後的地方「塔」出發，由於塔（圖8）的內部設有對侵入者的系統，現在已經不能使用起初的通道，所以只有將各個獨立的防衛系統逐一解除。在塔12階遇到イヴァス&イヴィア，它的攻擊可扣700HP左右，只要在安全地方攻擊即可。在塔11階會遇到警報系統，當警報響起時就會遇到怪物，但前方有解除警報的裝置，往下幾層都有這樣的系統。來到塔的中間層，眼前的裝置可以改變通道的接口，利用這系統來到塔9階回轉通道北口，在這裏的最深處，向着天花頂的物件攻擊，就可以令它墮下而形成入口。之後會遇到ロロス，它所使用的極光非常厲害，可扣達1200HP，不過它有弱點，所以只需張開防御罩，然後向弱點攻擊即可。來到塔1階北，雅些露對艾傑表示未必能安全離開，不過已經是最後階段，艾傑不能再折返，雅些露亦多謝艾傑一直以來的支持，於是二人便去找最後的系統些斯多那。



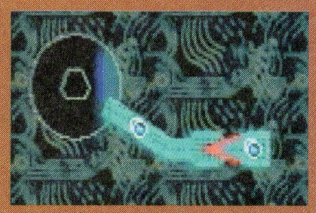


（圖8）塔　中央部份

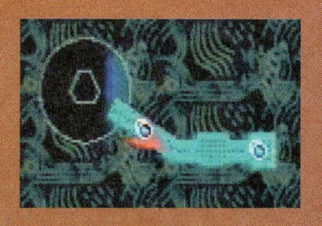


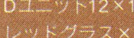


塔13階

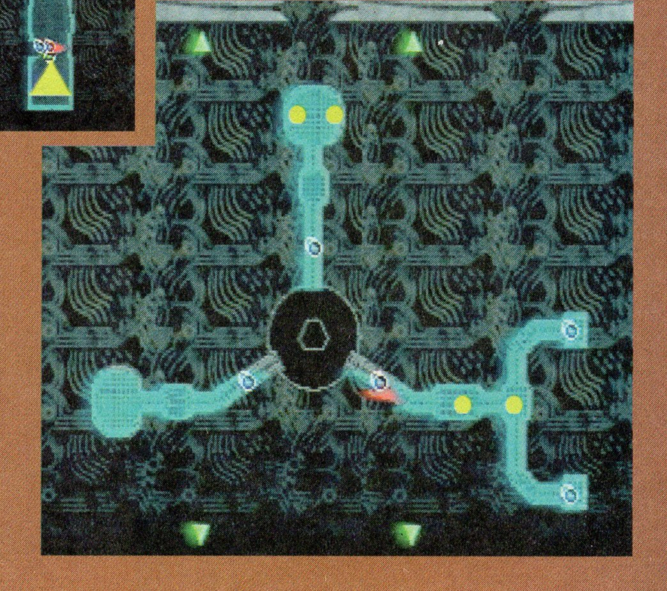


塔12階

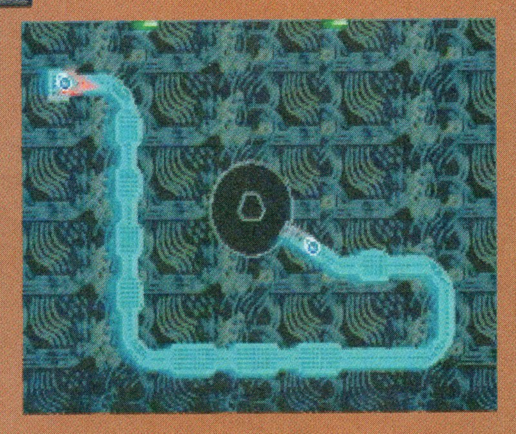


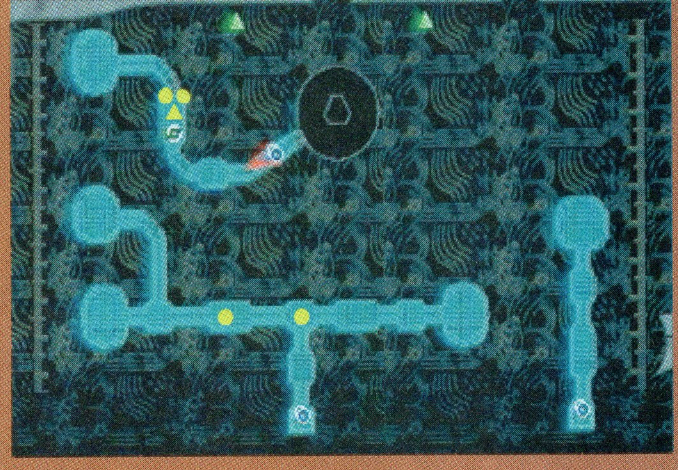


所得道具：
エクセルマナ×1
Dユニット11×1
Dユニット12×1
レッドグラス×1

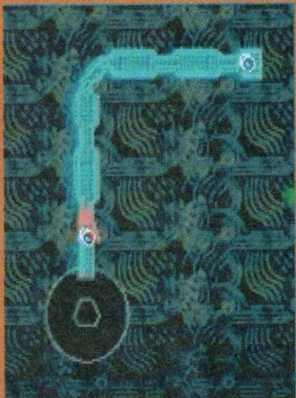


塔11階





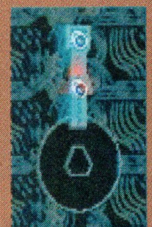
塔10階



塔7階

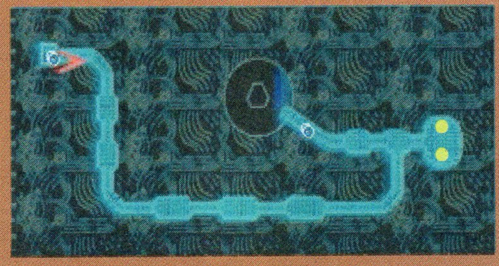
所得道具：
エクセルグラス×1
ネクタール×1
ヴァダズムチップ×1
レッドマナ×1

塔6階

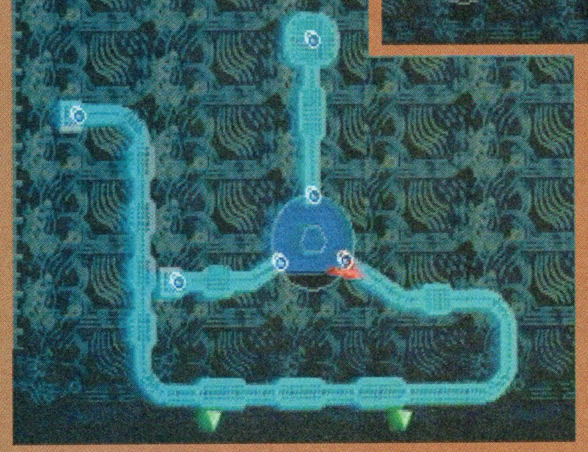


塔5階

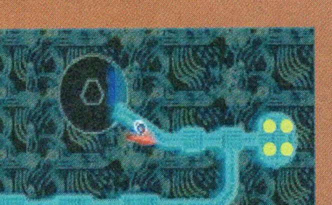
所得道具：
エクセルマナ×1
エクセルグラス×1



塔9階



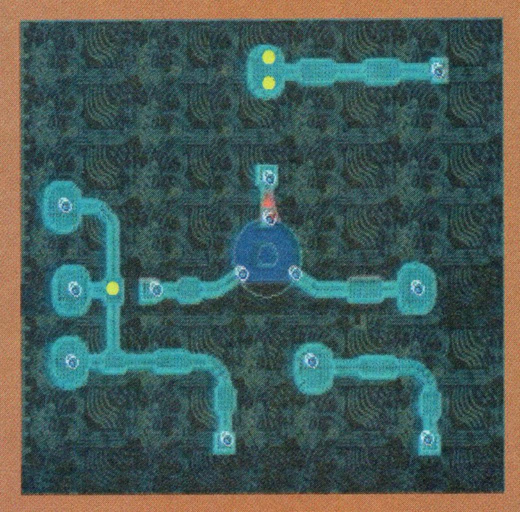
塔4階



所得道具：
ペインクリア×1
スタンクリア×2
ポイズンクリア×1

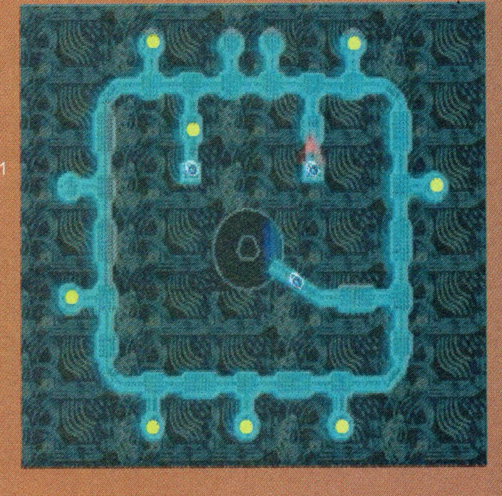
塔8階

所得道具：
レッドグラス×1
レッドマナ×1
エクセルグラス×1



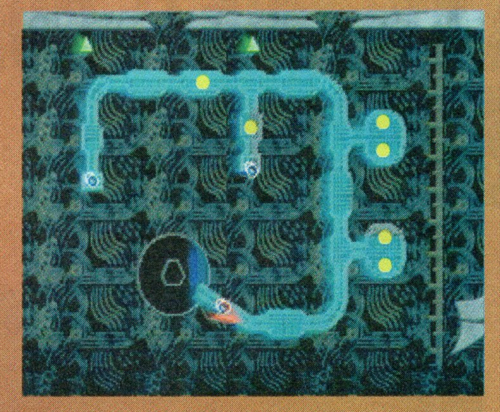
塔3階

所得道具：
エクセルマナ×1
バーサークリッチ×1
エクセルグラス×1
ヴァダズムチップ×1
フラッシュ×1
レッドガラス×1



塔2階

所得道具：
ツァオチップ×1
リューリアチップ×1
ツァーノスチップ×1
リューウチップ×1
ブルーマナ×40
エクセルグラス×1



塔1階

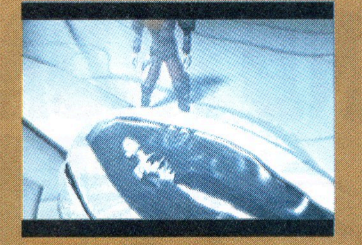


在此時玩者可以利用最下層的升降機離開塔，原因是要找回之前留下未取的道具，如發掘所、烏魯遺跡以及黑之遺跡的Dユニット，這時應該可以取得究極型態，但閣下並不要就此滿足，因為今集的飛龍是可以變成前作的飛龍，方法是在基可魯基烏斯的舊世紀船內，取得一條小龍，然後再帶小龍返回佐亞之森內部，這時應該可以到達以前未去的地方，在上方圖着的位置使用以前取得的龍之紋章，這時小龍就會和自己的飛龍合體，這樣就能變成最強的飛龍。另外還有砂漠的沉船、溪谷附近的大風扇的特技和道具，這時應該差不多集齊所需的道具，可以返回塔的最下層。



最後的勝利、眾人的將來

乘升降機到達塔的最深處，而雅些露亦進入了眼前的載滿液體的容器內，當容器開始啟動的同時，塔的機能亦開始活動，此時雅些露叫艾傑利用開啟了的門離開，自己則留下來，而當雅些露將艾傑送走的同時，塔亦會隨即毀滅，因此斯卡的人就能平安地離開，而艾傑亦只好離開，臨走前答應必定會再返回來。這時艾傑會被送往另一個空間，而且還要對付五條不同類型的飛龍，但首先筆者建議玩者先裝備バーサークリッチ，然後變成心技型後才開始對付它們。而它們的出場次序是標準型、防禦型、攻擊型、機動型、心技型，它們的對付方法是首先張開防護罩，然後用特技或普通攻擊即可輕鬆取勝，而只是心技型比較麻煩，它經常使用特技攻擊，所以防護罩必須長期張開。些斯多那終於在眼前出現，它對於艾傑能夠進入表示十分意外，於是便開始了排除行動。玩者首先需要用機槍攻擊它旁邊的五個光球，然後可以看到飛龍的過去，而且可以解開一些謎團。戰鬥隨即展開，玩者可以先在安全區域內儲足能源棒和張開防護罩，之後集中向它的弱點攻擊，當它使用周回探知就要不斷回避，否則它的攻擊可以衝破防護罩。不久它就會變成另一個形態而且已經變成沒有弱點，所以可以使用心技系的潛在能力發動及張開防護罩，除了思念雷擊可以解除防護罩，基本上可以防御任何攻擊，不知不覺地將它消滅。





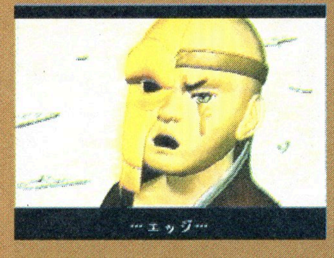


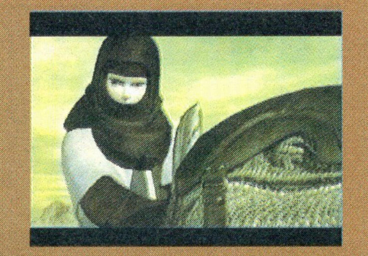












此時艾傑在異空間中飄浮，而些斯多那就以另一形態出現，它表示正等待着「絕對之客人」的出現，並不停地引導着它的來臨，希望它能夠解開一直以來舊世紀對自己的束縛，將世界交還給現在的人。而不停引導飛龍的玩者，就是所謂的「絕對之客人」，最後還多謝玩者的幫助。此時畫面去到賈殊那裏，他仍然等待着艾傑的回來，但由於糧食的不足，他的部下要求賈殊能夠盡早出發，為了保護着大家，賈殊亦只能等到明日的朝早，再次繼續他的無止境之旅。另一方面原來雅些露並沒有死去，而且正向着砂漠的另一面出發，但艾傑的下場在故事中並沒有詳細交代。



FARLAND SAGA《TACTICAL GUIDE》

導師：TAZ

SLG　製造商：TGL　發售日：發售中　售價：6800日圓

MEM　SEGA SATURN

STAGE 1 展開旅程

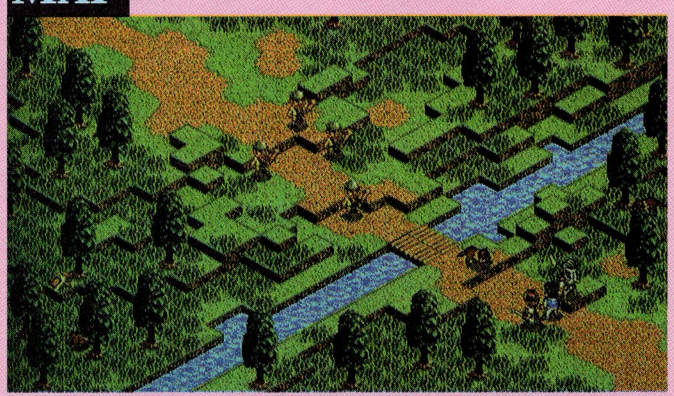
STORY

主角雷龍與拉魯夫與自小收養他們的義父巴拉昂，一同到花都「巴斯」，首次出城的二人十分興奮。原來巴斯將進行人類和魔族托路古族定期的友好關係會談，若會談順利兩族將繼續和平共存。當三人出村後立即受到怪物攻擊……





MAP



勝利條件：敵人全滅
戰鬥結束後有否武器店：無

TACTICS

因為是最初的戰鬥，敵人只有兩種，基本上兩種敵人都不足為患，野犬的攻擊力不強，而野人的攻擊則較為強點。為安全計，不時要留意HP的狀況，移動後不要背向敵人，同時亦要習慣撓到敵人的後方攻擊。地圖中其實有寶物放在地上，日後更不乏貴價品，要習慣在每次戰鬥前完全觀看一次地圖，並分配同伴前去拿取啊！另外，巴拉昂的武器「長槍」雖然可攻擊四格範圍，但亦會傷害到同伴，留意不要走進其攻擊範圍。

ENEMIES
ゴブリン×4
テラードッグ×5

ITEM
ソフトレザー
240G
藥草
藥草

STAGE2 優雅的挑戰者

STORY

在前往「巴斯」的途中，巴拉昂希望順道探訪其親生子卡斯姆一家，眾人見過卡斯姆、其妻子羅拉及他們的獨生女卡鈴後，便繼續行程。

由於巴拉昂是方向白痴，幾經辛苦才走出森林，此時他們看到一輛失控的馬車掉落山谷，前往救人的三人發現車上的是「巴斯」的公主花姆和有翼人瑪絲雅。眾人未及聽聞事情因由，追兵T.T便已出手攻擊…





ENEMIES
T.T
インプ×3
フェアリ×2
ゴブリン×3
テラードッグ×3

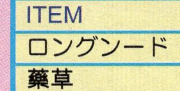
MAP

TACTICS

由於花姆命令瑪絲雅回皇宮求援，只有花姆會參加戰鬥。但身為公主的花姆出乎意料的是棒術高手，而且已經懂得回復魔法，可說是即時的戰力。

此戰的位置正處於山腳，敵人中的小惡魔更加擁有飛行能力，上山戰鬥對我方極之不利，後退迎擊才是上策。消滅了大部份敵人後，應分配兩個同伴到地圖的兩個下角取寶物。T.T的攻擊不強，但動作極快，更加往往被他避開，而他身邊有兩隻小妖精，她們會不斷為T.T回復，先打倒她們對戰鬥十分有利。

ITEM
ロングソード
藥草
氣付の藥
ハードレザー
280G
360G



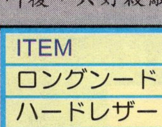
勝利條件：消滅敵人波士「T.T」
戰鬥結束後有否武器店：有

STAGE3 破局



STORY

打敗T.T後瑪絲雅帶同愛人亞維和卡撒前來增援，此人正是兩族談判中的托路古族代表，而卡撒是他的心腹助手。眾人回到巴斯後參加了一個盛大的舞會，此時有人以亞維的名義叫花姆到別處相談要事，但當花姆進入書房後竟發現亞維已被人殺害，而前來的托路古族士兵卻指她殺死亞維。巴拉昂聽到花姆慘叫後，只好殺敵救人…



ITEM
ロングソード
ハードレザー
カボチャの種
氣付の藥
460G

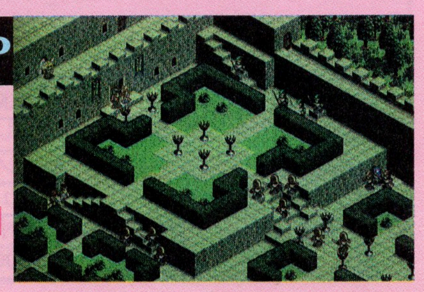
勝利條件：消滅敵人波士「重兵士」
戰鬥結束後有否武器店：無

TACTICS

二人逃至一個大廣場的上方，雷龍和拉魯夫會從左下角出現，瑪絲雅亦會前來會合。由於瑪絲雅行動力大，應看準情況支援有需要的同伴。雷龍二人殺掉下方三個一般兵後應馬上接應同伴，花姆裝備了「棍」後與巴拉昂同樣擁有多（3）格攻擊力（由於地圖中的草叢並不會阻礙攻擊，擁有3格射程的花姆可隔牆攻擊呢！），集二人之力在狹小的道路中應可封鎖敵人直至雷龍們到達，最後5人大可在中央梯級位直往下方。至於最後的敵人重兵士除HP值較高外與普通兵士分別不大。

ENEMIES
重兵士
輕步兵×4
一般兵×11

MAP



STAGE4 憎恨之後



STORY

巴斯因亞維死亡一事而被托路古族完全占領了，而亞維的手下卡撒接掌托路古族後隨即向人類宣戰，所有國皇和要員們都一概被殺。重重誤會和陰謀令兩族進入誓不兩立的局面，一同在仇恨之火中燃燒。

眾人眼看巴斯被燒成火海，最後決定到巴拉昂兒子的村莊暫避風頭，可是更震撼的事卻再次發生，原來卡撒早已下令間殺人類，村莊已被血洗…

勝利條件：消滅敵人波士
戰鬥結束後有否武器店：無

TACTICS

眾人立即迎戰托路古族的軍隊。今戰的重點是寶物，除地圖左上角幾件之外，兩件房頂上的寶物必須以瑪斯雅，撓到房子左上方中央一格再爬上去拿取，為免中途被弓兵的攻擊打低，最好配合花姆的回復魔法行動。除了地上的寶物外，必須教大家如何盡取敵人身上的寶物。首先，在餘下2個（如包括波士就要算3人）敵人時立即SAVE，因若你打倒的最後一個敵人身上有寶物的話，就會浪費一件寶物，遇到此情況最好RESET並先打低有寶物的敵人。

ITEM
アイアンフィスト
ブランデー
キュイルボイル
420G 240G
ハードレザー
ロングソード
回復藥

ENEMIES
コローネル
重兵士×3
輕步兵×2
弓兵×4
一般兵×6

MAP



STAGE5 逃亡的日子

STORY

眾人在村中繼續找尋生還者，最後在卡斯姆家的地下室找到被雙親藏匿起來的卡鈴，巴拉昂為了照顧卡鈴，亦只好帶她一起上路。此時花姆說希望到鄰國「育古」報告情況並要求救援，但實際上兩國一向的關係絕不良好，看來前景並不樂觀。



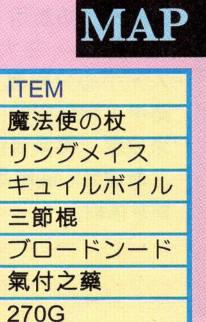
勝利條件：消滅全部敵人
戰鬥結束後有否武器店：有

ENEMIES
ピクシー×2
ウッドゴーレム×5
ホブゴブリン×1
ゴブリン×5

TACTICS

眾人在通往育古的森林中遇到托路古族的敵人，其主要成員木人雖然極之怕火，但懂得火魔法的卡鈴等級仍然十分低，絕不可靠她應付敵人。因此隊員除攻擊敵人外，亦要小心保護卡鈴。此外，留意木人隊後面的小妖精不時會為它們回復，先收拾她們為妙。其他敵人只是一般的野人，除希角那隻HP較高外實不足為患。

MAP



ITEM
魔法使の杖
リングメイス
キュイルボイル
三節棍
ブロードソード
氣付之藥
270G



STAGE6 挑戰者再次出現

STORY



擊敗怪獸軍團後，眾人繼續前往育古，但當他們以為脫離了危險的山間地區時，又再聽到T.T那怪誕的笑聲，原來上次T.T沒被卡撒擊落山崖，摔下去的只是他臨時製造的分身而已。原本T.T一直死纏花姆不放是為了她身上的錢，但現在公主亦身無分文，惱羞成怒的T.T竟轉移目標為捕捉花姆…



ITEM
シルバーランス
リングメイル
キュイルボイル
氣付の藥
370G

ENEMIES
ストーンゴーレム
ウッドゴーレム×2
フェアリー×3
インプ×3
ゴブリン×4
ウルフ×2

TACTICS

說話多多的T.T並沒有參加戰鬥，他放出一隻看似很強的石頭人出來後，便躲在湖中的石塊上，而除它之外便沒有新種敵人，戰法雖無特別不同，但各敵人的戰力和LV亦有上昇。戰法方面，木人可交給卡鈴以火魔法對付，最重要是吸引敵人遠離小妖精，以免它們回復HP。至於那個看來十分強勁的波士石頭人，雖然它竟不怕魔法，防禦力亦不強，但其攻擊竟然損傷竟然只得個分數字。根本上只是一塊大石頭，慢慢打的話可說完全不痛不癢呢！

勝利條件：消滅敵人波士「ストーンゴーレム」
戰鬥結束後有否武器店：無

MAP



STAGE7 黑色的風

STORY

眾人終於再度擊退敵人的攻勢，但T.T看來並沒有學乖，又再在各人面前施展其高強的脫身法。他在水面上分出了數個分身，誰知卡鈴馬上便向石塊上的正體（真身又怎會站在水上呢？）施以炎魔法，令人感到十分好笑。

好景不常，T.T離去後托路古族四天王之一的巴魯加旋即已領軍殺到，雖然花姆仍然想向對方解釋，但巴魯加的來意似乎和尋找答案無關，一心只想致各人於死地…

MAP

勝利條件：消滅敵人波士「巴魯加」
戰鬥結束後有否武器店：無

ITEM
シルバーランス
リングメイル
癒しの花
回復藥
340G
250G

ENEMIES
ハルガ
重兵士×3
弓兵×3
一般兵×3
インプ×2
ピクシー×2
フエアリー×2

TACTICS

開戰後發現巴魯加領軍守在左側，而右側亦有3隻敵人，形成一個夾擊形勢。但玩家大可直接向左方進攻，再視乎戰況分配小數同伴迎擊右邊的敵人。而整體最大難題是巴魯加，他可說是至今最強的波士，他除擁有高HP和強勁攻擊力外，可能使用攻擊力大、範圍廣的魔法，此魔法攻擊更會令人麻痺，所以回復的關鍵人物花姆千萬不要與大隊太過接近，以免令眾人失去後援。

STAGE8 男兒意氣

STORY



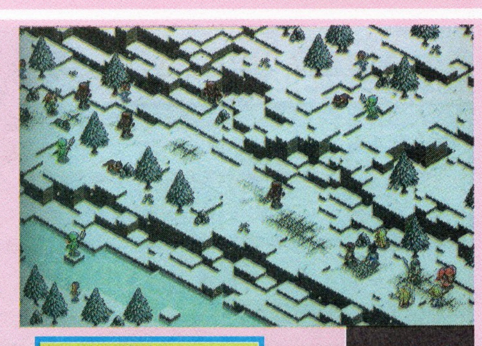
就在眾人滿以為已打退巴魯加時，他卻完全沒有退意，此時森林中出現了一位精靈族（ELF）的女性，她對身為暗黑精靈的巴魯加（DARK ELF）踏入其森林感到極之不滿，而且打算出手幫助雷龍一行人。巴魯加見「猛虎不及地頭蟲」，於是立即撤退。事後精靈女子對花姆極其親切，原來她叫奧菲利亞，是花姆父皇的舊友，在花姆小時候曾經見過面，她得知巴斯的情況後亦加入大隊…

TACTICS

眾人越過一個雪山時，打不死的T.T再次出手襲擊，他說至今也未如此慘敗過，今次的最後一戰希望以堂堂正正的手法與眾人一決勝負。

這地圖其實隱藏了很多道具，開戰前必須要好好看一次，分配合適人選（瑪斯雅？）前去拿取，而新同伴奧菲利亞的弓箭有效，不妨重用。敵人方面，除左上方T.T的大隊外，在大路兩旁還有各2至3個運人。小心分兩翼上前攻擊，但不要越過大路中央兩顆樹的位置，以免引得T.T大隊下來攻擊，再集合後才再上前攻擊T.T吧！總之最重要的關鍵是：「不讓敵人補給、我軍留意補給」。

勝利條件：消滅敵人波士「T.T」
戰鬥結束後有否武器店：無



MAP

ENEMIES
T.T
グレムリン×3
フェアリー×4
ウッドゴーレム×4
ウルフ×3
テラードッグ×2

ITEM
ミデアムポウ
ブランデー
癒しの花
コルセスカ
スケールアーマー

STAGE9 強敵



STORY

面對三次來襲的T.T，身為公主的花姆仍然以禮相待，令T.T既後悔又感動，而他亦因為花姆的仁慈而決定痛改前非加入大隊。另外，原來在數年前奥菲利亞已經遇過當山賊的T.T，只是一時記不起而已。



一行8人不繼前進，山上的雪亦開始消失，已開始到達育古的國境了。此時在眾人面前出現的是托路古族四天王中的怪力天王「地之賈陀」…

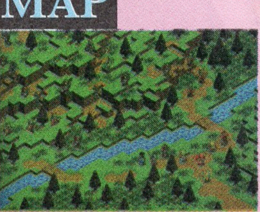
勝利條件：消滅敵人波士「賈陀」
戰鬥結束後有否武器店：有

ENEMIES
ガント
アースドラゴー×2
ストーンゴーレム×4
ホブゴリン×6
弓兵×6

TACTICS

盤據於河的另一端的敵軍，在河邊排列了6名弓兵，對上山的眾人起十分大的阻力。此外還有新的敵人「綠龍」，它們的基本攻擊威力中等，但能放出毒氣令人中毒。幸好敵方在今戰中沒有回復UNIT，我方只需要平均分配攻擊、回復、魔法人員為兩隊，在過橋後邊戰邊以賈陀為目標V字型的會合。記着在每行前一段路就要好好回復狀態，最後以最佳狀態夾攻賈陀，只要集中直接攻擊、魔法攻擊和奥菲利亞的弓箭，不出兩回合一定打敗他。

MAP



ITEM
銘酒 火神之響
疾風之指輪
スケールアーマー
リングメイス
氣付の藥
毒消の草
癒しの花
ブランデー
440G
640G

STAGE10 策略與背叛

STORY

被雷龍打低的賈昂竟以接近不死身的體力再次新生，但當他打算繼續追捕時，卡撒竟然出手阻止？而雷龍一行人終於到達育古皇城，但皇帝竟然無視花姆再次進行和平談判的意見，更打算與托路古族展開全面戰鬥，最後還將花姆一行人禁閉在房間之中。原來育古皇打算奪取花姆的皇位，再以強大的武力打倒托路古族一統天下。眾人被禁閉多時後，托路古族的大軍已經殺至育古，眾人幸得托路古族的「賢者菲力奥」相助才得以逃脱，看來托路古中和人類一樣仍然不乏希望和平共存的人。

ITEM
スケールアーマー
バトルフォーク
バスタードソード
パルチザン
癒しの花
カボチャの種
回復藥
ブランデー
980G

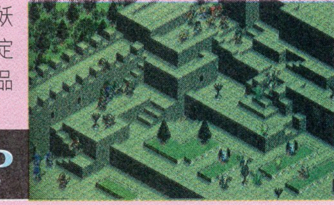
勝利條件：消滅阻塞出口的敵人 戰鬥結束後有否武器店：無

TACTICS

由於交涉已經完全決裂，育古和托路古的敵人也會向你攻擊（為何要合作對付我們？），唯一的目標就是逃離皇城。城中的地形雖然高低不平，但並非想像中的複雜，首先有分配T.T、卡鈴、奥菲利亞等遠距攻擊人物，對付左方高台上的士兵（他們絕無還手之力），巴拉昂、花姆、雷龍等人則可在右方的長走廊打低3隻敵人，直至左邊的同伴完成任務後，才集合並一同殺到中央的大廣場。要留意廣場右下方的暗黑精靈，她不但會放箭、而且體力亦很高；綠魔鬼除擁有極高的HP，還會睡眠魔法；兩者配合十分可怕、此外蝙蝠女的高攻擊力和移動力也十分可怕，所以首要任務仍然是斷其回復之路「小妖精」。經過怪獸一關後，若能好好回復必定能順利過關。（要習慣購買足夠的回復品啊！）

ENEMIES
ジェネラル
重兵士×3
輕步兵×2
弓兵×3
一般兵×3
ダークエルフ×1
サッキュバフ×2
ピキシー×2
グレムリン×2
インプ×4

MAP



STAGE11 禁咒

STORY

雷龍們脱離育古城時，育古皇的死期亦近…殺入皇城的托路古軍殺掉城中的人，而卡撒亦親手將育古皇手刃。另外，賢者菲力奥對卡撒説亞維看來並非被人類所殺，但卡撒沒有多大反應，心中另有一套。

雷龍一行人離城後發現一所怪異的研究所，在內裏更發現重大的秘密，原來這研究所正秘密利用魔族的生命研製禁咒「狄拉荷」，於是眾人決意破壞這魔鬼設施。

ENEMIES
エビルシャーマン
ヘルハウンド×2
スプライト×2
ハロウィン×2
パンプキンヘッド×7

ITEM
イーグルボウ
ブレスイアーマー
エリクサー





TACTICS

戰鬥的對手是研究所製造出來的生物和版捕捉的魔獸，看來它們對人類極之仇恨，要致我們於死地。波士エビルシャーマン的主要攻擊是弓箭攻擊，但真正有威脅的是其攻擊魔法。此外，兩種顏色的南瓜頭看來十分滑稽，它們和野犬的遠距離攻擊極弱，並無大害。而藍色妖精既不會回復魔法、而攻擊力亦十分弱小，十分沒用。整體戰情較着重拿取寶物，戰鬥反而變得次要。最重要反而是好好搜查地圖上的寶物，在右上角四個池旁邊也有隱藏道具啊！

勝利條件：消滅阻塞出口的敵人
戰鬥結束後有否武器店：無

MAP

STAGE12 龍之山

STORY

禁咒研究的波士在臨死前曾喊出巴魯加的名字，眾人認為巴魯加對兩族反目一事必定大有關連，最後研究設施自動瓦解。賢者菲力奥在救出眾人時，曾教他們尋找奥加努斯瑪狄的長老「龍」打聽事件的真相，因此眾人便向龍之山進發。在行程中奥菲利亞説「龍」長老居住的地方是龍族的聖地，在其入口處存在着無數極之兇悍的惡龍，似乎必有一場惡鬥了…



勝利條件：消滅全部敵人
戰鬥結束後有否武器店：有

TACTICS

前路果然出現大量阻路的惡龍，其中的主力是藍龍，它們的弱點是火，以卡鈴的魔法直接攻擊，或以魔法加強同伴的攻擊力亦可。由於幾條龍都與小妖精非常接近，若決定攻擊就要一回合內消滅對手，否則一經回復就前功盡廢。其他例牌敵人野狼、木人、小妖精，都可用舊有方法解決。而最後一種敵人就是灰龍，它們最喜歡收集發光的東西，所以身後都藏有大量寶物，而其風魔法可令人麻痺，攻擊部隊要配合懂回復魔法的同伴才可出擊啊！

ITEM
2850G
漆黒の杖
ブレストアーマー
レジストリング

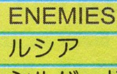
MAP

ENEMIES
シルバドラゴン×2
ブルードラゴン×2
ピクシー×3
ウッドゴーレム×4
ウルフ×4

STAGE13 黑翼之炎使

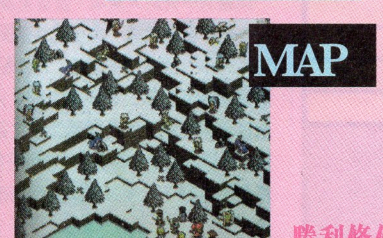
STORY

雷龍數人終於平安到達「龍」長老的家，但在房內卻見「龍」長老身受重傷。長老以最後一口氣告訴各人這是一個陷阱，必須馬上逃走，但說時遲那時快，四天王之一的「炎之露西雅」已帶同大軍殺到了。其實瑪絲雅和露西雅是一對好朋友，現在由於各為其主而互動干戈實在是可惜。瑪絲雅不斷希望露西雅停戰，但她似乎對事情真相並不了解，而且對卡撒十分忠心，看來再多講亦無用了…



ENEMIES
ルシア
シルバードラゴン×2
ブルバードラゴン×3
サッキュバス×2
エビルシャーマン×2
ダークエルフ×3
ピクシー×2

MAP



TACTICS

這場是十分難應付的激戰，對手派出的敵人無論種類、能力和數量都十分之厲害。上回合令我方大傷腦筋的龍系今次再度出現。藍龍的凍結、灰龍的麻痧、蝙蝠女的魅了，令我方行動極之困難，加上女箭手的遠程攻擊實在令人吃不消。戰鬥的重點是不要分散同伴，慢慢移動令敵人分批起動攻擊，雷龍要多加利用新習得的技對付敵人（詳見魔法／技表），移動至中上方後「露西雅」便會開始行動，若想消滅全體敵人的話，何時觸動這波士行動是關鍵的要素。



勝利條件：消滅敵人波士「露西雅」
戰鬥結束後有否武器店：無

ITEM
冰雪之腕輪
スプリンドメイス
グレートボウ
シルハーファング
シァーマンの服
癒しの花
氣付の藥
ブランダー
2480G
ソーマの藥

STAGE14 溫泉之旅

STORY

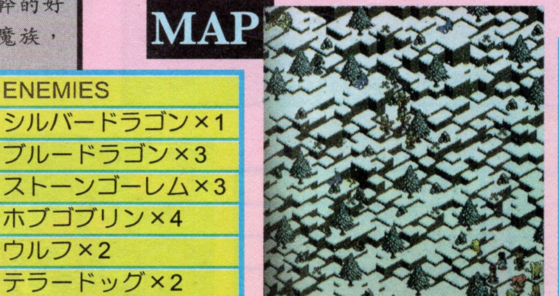
眾人擊退露西雅後，瑪絲雅希望雷龍們不要再追擊，讓她撤退。一行人回到「龍」長老的家，發現長老亦未死去，在對談中更發現了驚人的真相。其實長老是條活了一千年的龍，而四天王更是其弟子。原來一切的確是巴魯加幹的好事，原來他極度憎恨人類和魔族，身為「DARK ELF」的他是個連托路古族也十分忌諱的存在。他的目的是引起兩族間的戰爭，再發動禁咒「狄拉荷」將世界滅絕。

勝利條件：消滅全部敵人
戰鬥結束後有否武器店：無

TACTICS

眾人得知事情真相後，打算先到奥菲里亞經營的溫泉旅館休息一下，之後才再面對令人疲累的戰鬥。在途中更遇到一個舉目無親的少女莉安加入成為同伴，她的攻擊力並不強勁，而魔法系是與其外形毫不相符的暗黑系。在這關的敵人全部也是怪獸系，並沒有任何帶隊的將令，可說是群龍無首的大混戰。由於對方的行動除亂七八糟之外根本不足忌諱，因此是低等級同伴昇LV的最佳時候（行動力較慢的巴拉昂、花姆LV通常都比較低）。

MAP



ENEMIES
シルバードラゴン×1
ブルードラゴン×3
ストーンゴーレム×3
ホブゴブリン×4
ウルフ×2
テラードッグ×2

ITEM
グラディウス
スプリントメイス
1650G
1730G
ブブランデー
銘酒 火神の誉
アルクテミストの服

STAGE15 向海進發

STORY



在連場血戰之後，眾人終於可以真正的休息一下，除休息外雷龍們終於有時間與新加入的少女莉安交談。原來奧菲里亞的維生老本行就是經營旅館，而此處的裝飾因為奧菲里亞的喜好而裝修成日本風。奧菲里亞和莉安在一起洗溫泉時，奧菲里亞竟然熱暈了，莉安送她回房間休息時，發現奧菲里亞已得知自己的真正身份。

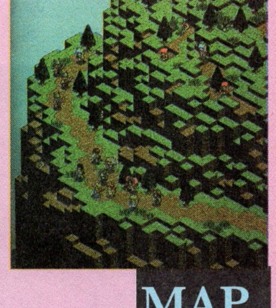


TACTICS

為阻止巴魯加發動禁咒「狄拉荷」將世界滅絕，眾人正下山到海港乘船到托路古。在經過一個山谷時，敵人的部隊又再出現。由於山谷的高低地形問題極之嚴重，往山上攻擊敵人並不容易，而且山上的綠龍的毒氣攻擊和三名箭手，必須要有足夠的後援才可行動。至於左上方的數隻野人，最重要是集中攻擊逐一在一個回合內擊破，以免它們得到回復。最後是山崖左下角的寶物，只有瑪絲雅才可能下去拿取。此外，山上的寶物是瑪絲雅的武器，若你是以她上山的話大可以立即裝備以增加攻擊力。

勝利條件：消滅全部敵人
戰鬥結束後有否武器店：有

ITEM
シーアジァベリン
シプリントメイル
グレートボウ
ブランデー
980G
1250G
回復藥
天使之指輪



MAP

ENEMIES
アースドラゴン×1
エビルシャーメン×1
サッキュバス×1
ホブゴリン×3
アメンネマ×2
ゴレムリン×2

STAGE16 在黑暗中出生的人

STORY



到達港口後眾人到一所旅館投宿，各自行動後回來的奧菲里亞說碼頭最近經常有人說見過吸血鬼出沒，聽到此消息的莉安感到大為緊張。在深晚時分莉安丸還獨自出外，擔心莉安安全的雷龍亦從後跟蹤，終於發現莉安去了一個墓場。此時四周的蟲叫聲突然消失了，而四天王中的「冰之維路拿」竟然出現在雷龍面前。從談話中得知維路拿是認識莉安的，本來維路拿準備以法術殺死雷龍，幸得莉安制止才可免一死。

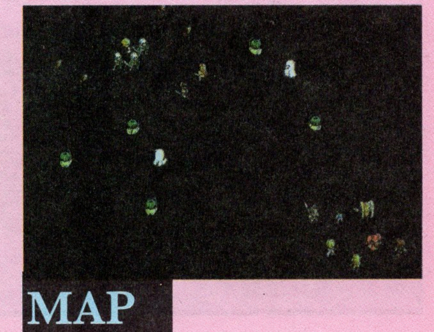
勝利條件：消滅敵人波士「維路拿」
戰鬥結束後有否武器店：無

TACTICS

得知二人出事的同伴此時終於趕至，雷龍在左上方面對着維路拿，而其他同伴則會在右下方出現。此戰的目標是打低維路拿，而雷龍的位置其實就在敵人的正前方，使的大技向維路拿攻擊其實可在一兩個回合內打低他，但如此便會浪費了一個昇級機會。若你是選後者的話，亦無需命二人後退，因為以他們的能力，一邊攻擊敵人一邊等同伴前來仿仍然綽綽有餘。再者，死了也可馬上以道具復活，不痛不傷嘛！

ENEMIES
ウェルナ
スケルトン×3
ゾンビ×4
パンプキンヘッド×4
ゴースト×2

ITEM
プロテクトリング



MAP

STAGE17 魔之聖地

STORY



戰敗的維路拿責怪莉安為何偏袒人類而放棄他，但莉安說這並非因為種族問題、亦非為了四天王的問題、完全是她自己的決定。維路拿離開後莉安終決定說出自己的身世，原來她是個人類和吸血鬼的混血兒，她的母親是個吸血鬼、而其父則是剛剛死去的亞維。她本以為父親是被人類所殺，於是才加入雷龍的隊伍報仇，但在相處時已感到眾人絕非殺人兇手。幸好眾人並未為此事而棄莉安而去，最後一同乘船往托路古族的魔之聖地…

勝利條件：消滅全部敵人
戰鬥結束後有否武器店：無

TACTICS

剛下船後大隊便遇上敵人，魔之聖地是世上唯一沒有迫害魔族的地方，因此敵人們亦既多且強。正面對敵將會是一場苦戰，先往山上進攻，利用莉安的魔法令龍們入睡，再集中攻擊。此外經過強化的藍色小妖魔必須盡快打低，好讓敵人失去回復的要角。取得高位後先從新組織隊形，然後開始對付山下的敵人，小妖精仍然是首要目標，而石頭人對魔法防禦力極高，近身戰收效更大。

ITEM
冥府の杖
アースブレード
チェインメイル
スプリントメイル
回復藥
癒しの花
2780G

MAP



ENEMIES
アースドラゴン×2
レッドドラゴン×1
ストーンゴーレム×3
スプライト×2
スケルトン×2
デスウォリアー×1
ホブゴブリン×5

STAGE18 繼承者

STORY

莉安帶各人到其父在魔之聖地生活時的房子，在屋中果然見到莉安與亞維夫婦的畫像。莉安繼續說明其父母相遇的經過，原來亞維其實就是17年前名震巴斯的騎士，名為古靈，後來與魔族的妻子一同生活才化名為亞維。聽聞此事的雷龍受到極大打擊，因為雷龍的親生父親正是17年前開始下落不明的古靈，自己的父親已經死去、眼前的女孩是自己的同夫異母妹妹，一時間真的很難平靜吧！

勝利條件：消滅全部敵人
戰鬥結束後有否武器店：無

TACTICS

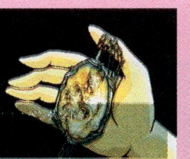


眾人繼續向聖地的神殿進發，途中在一條狹道中遇到敵人。此地形令敵人自然的與你相遇，既不會落入劣勢，亦不會取得優勢，是一場比較簡單和平均的戰鬥。留意到幾個高位的黑龍嗎？它們的攻擊力十分之高，而且可令人石化，可是他們的背後隱藏着大量寶物，卻只有瑪絲雅可以上去拿取…究竟如何處理呢？首先要確保地面的戰勢，然後分配大量同伴到山胞前吸引黑龍下來，最後才讓瑪絲雅上去拿取。



MAP

ITEM
雷神の棍
バンデッドメイル
アースジャベリン
ブランデー
1180G
1550G
1760G



ENEMIES
ブラックドラゴン×2
アースドラゴン×1
ゾンビ×5
インプ×3
ウルフ×4

STAGE19 走向古代遺跡

STORY

在眾人繼續向大遺跡進發的時候，在路上遇到賢者菲力奧，他說卡撒已前去遺跡召喚魔神，菲力奧見雷龍的臉便得知他已了解自己的身世了。原來17年前，亞維在一場戰爭中身受重傷，幸得一位魔族女子愛莉娜（亦是卡撒的姊姊）照顧才保住生命。而亞維那身在巴斯的妻子以為丈夫已死，沒多久就死去了。最後亞維與此女子結婚，並有了莉安。亞維＝古靈深感四周都不公平的欺壓魔族人，決定將托路古族變為獨立國家，身為人類的他決意放棄自己人類的身份、名譽和自己的兒子而成為魔族，並拜託好友巴拉昂照顧其雷龍。

ITEM
シャドーボウ
深紅の杖
チェインメイル
コールドチェイン
天使の指輪
銘酒 火神の響
1450G
1980G

MAP

勝利條件：消滅全部敵人
戰鬥結束後有否武器店：無

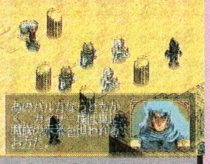
TACTICS

雷龍一行人行經一條橋木橋，但對岸已經結集了大量敵人。橋前的野狼完全不是對手，但要小心盤據於橋邊的弓箭手和小妖精。最後一關是體力奇高的火龍，但基本應付方法仍然不變。本地圖有大量寶物，記得在接近戰勝前拿取所有道具啊！

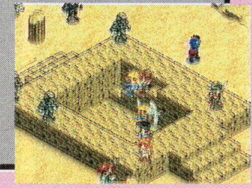
ENEMIES
レッドドラゴン×1
ウッドゴーレム×3
ピクシー×2
アマゾネス×4
テラードッグ×4

STAGE20 誓約

STORY



眾人快要到達遺跡，但莉安認為敵人不會就此收手，到達遺跡的入口後，四天王之一的賈陀果然已在入口處領兵等待雷龍一行人。這已是第賈陀的第二次交鋒了，來到此處後花姆仍然沒有放棄解釋的機會，但對方反人類的意志已經十分堅決，不能改變。其實賈陀一向都支持卡撒的完全撲滅人類主義，並不喜歡亞維那一套和平學說。



TACTICS

敵人部隊的風格與波士十分接近，全部也是實戰形的硬派角色。戰法是先派雷龍和拉魯夫登上高台以近身戰打倒四隻石頭人，其他人則分散兩邊攻擊那些喪屍，不時亦可用魔法援助台上的同伴。雷龍們打低石頭人後轉而對付黑龍，並拿取寶物。最後向上方和兩旁的同伴會合，往上方作集中一擊。其中的上級兵身藏高級寶物，絕對要取。當左上方只餘下賈陀時，可開始分配兩隊共4人打低上下兩角的火龍。

ENEMIES
ガント
レッドドラゴン×2
ブラックドラゴン×1
ブラックナイト×2
グール×2
アイアンゴーレム×2
ストーンゴーレム×4
上級兵×1

MAP



ITEM
ダウングラブ
メスリルチェイン
エリクサー
1330G
1850G
1980G
2460G

勝利條件：消滅敵人波士「賈陀」
戰鬥結束後有否武器店：無

STAGE21 撕裂的心

STORY

勝利條件：消滅敵人波士「維路拿」
戰鬥結束後有否武器店：無

雖然雷龍們成功打敗了賈陀，但他即使自殺仍然不改心意，面對如此頑固的敵人，心中可説十分迷惑，而接着出現的將會是維路拿。

為此事感到困擾的花姆獨個在入口處沉思，她心想已經沒有守護自己的騎士，此時拉魯夫突然出現，並立誓成為保護花姆的騎士。

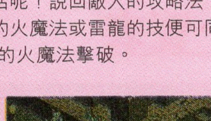
此時吸血鬼維路拿終於再次出現，與他同為吸血鬼的莉安不忍互相施殺，不顧生命危險仍希望改變維路拿的心意，可是維路拿一切也聽不進耳，最後亦只好一戰了。

TACTICS

ITEM
サンダーブレード
混沌の杖
ミスリルチェイン
2770G

維路拿的基本攻擊型式沒變，但攻擊的範圍和威力則強化了許多，不能小看。

而他的手下大了多數是幽靈系的敵人，所以使用基本攻擊並無法取得好處，只能改以魔法對付。若你想直接打低維路拿自然極之容易，但若想收集寶物時，可分配瑪絲雅去做，因為巴拉昂應該已習得自殺救人的魔法，就算同伴在地圖任何角落死去，也可馬上復活呢！說回敵人的攻略法，骷髏兵的防禦力不弱，但用拉魯夫的霸王吼、卡鈴的火魔法或雷龍的技便可同時間解決它們了。而守在通道兩旁的黑龍可以卡鈴的火魔法擊破。



ENEMIES
ウェルナー
グール×2
ゾンビ×2
スペクター×2
スケルトン×3
デシウォーリア×1
ガーゴイル×2

MAP

STAGE22 沒回報的心意

STORY

打敗維路拿後雷龍決定放過他，而拉魯夫更一針見血的説他只是個小孩子，維路拿深感受辱，要求眾人殺了他，經莉安勸告後才阻止了他尋死之意，並答應阻止了卡撒的行動後，回來找他。

下一位要對付的四天王是露西雅，她正在為進行儀式的巴魯加把關。這女子的心已經完全歸於卡撒，只要是他做的事也會去相信，變成完全的反人類分子。所以連瑪絲雅這位舊友的任何説服話也聽不進耳，另一場可悲的戰鬥隨即開始。

TACTICS

ENEMIES
ルシア
シェネラル×2
ガーゴイル×2
レッドドラゴン×2
サッキュバス×2
エビルシャーマン×2

露西雅的手下沒有特別偏向某個族類，魔法系、戰士系、龍系也包括在內，但由於分佈極散，很難發揮真正的戰力，只要不急於上前，逐一擊破絕非難事。至於露西雅本身亦是一個魔法強手，加上長有羽翼令其行動力極強，可説是四天王中最全面的一個。努力吧！打不倒她是無法挑戰巴魯加的。

寶物方面，可能你們也會發現地圖左邊的山崖有一件寶隱藏寶物吧？不要以為地方獨特就無法取得，只要派瑪絲雅走近就會發現可以下去拿取的了。

ITEM
サーペントボウ
ドラゴンスケール
プレートメイス
灼熱の指輪
タリスマン
エリクサー
ソーマの花
百科事典

MAP

勝利條件：消滅敵人波士「露西雅」
戰鬥結束後有否武器店：有

STAGE23 地下神殿

STORY

露西雅的世界觀已經變成人類和魔族無法再共存。就算瑪絲雅再三勸阻亦無法阻止她的自殺，眾人的心情一再低沉，但因為時間緊密亦只能繼續前進。購買完道具後，莉安説要找尋菲力奥問些事情，隨即就會趕來與大隊會合。

從菲力奥處莉安得知遺跡下的是魔界的封印，此封印自古便由莉安母親的家族守護，而封印亦以他們一族的血打開。巴魯加為了打開封印召喚魔神，所以才叫卡撒前來。

TACTICS

在遺跡的最深部眾人終於再次遇上兇手巴魯加，從談話中完全了解他對人類和魔族的憎恨，戰鬥至此，終於要與最後一位四天王戰鬥了。

巴魯加的能力強，手下的怪獸亦強，就連地圖也十分難行。地形完全是狹窄的單線行車路，以自己的喜好將隊員分為3人和6人的兩個小隊後，便可分配3人隊走左路攻擊敵人，而大隊則對付右路較強的敵人，如此既可將全部敵人消滅，更可減小同伴們互相阻塞「交通」的情況（右邊大隊不要忘記拿取右角的寶物）。走至地圖中央會發現一處地形十分複雜的小路，但只要打開全體MAP看一次就會明白如何走過的了。全體到達左上方後，可分配兩人到下方的黑龍處拿取寶物，最後才以雷龍、拉魯夫的大技消滅巴魯加吧！

ENEMIES
バルガ
コローネル×1
上級兵×3
デーモン×3
ヘルハウンド×4
ブラックドラゴン×2



MAP

ITEM
ソウルバスター
ホーリープレート
降魔の指輪
黄昏の腕輪
魔導書
銘酒 火神の譽
マッシュルーム
力の實

勝利條件：消滅敵人波士「巴魯加」
戰鬥結束後有否武器店：無

STAGE24 我自行我道

STORY

巴魯加在激戰後並未死去，他負傷前往神殿的最底層，希望可召喚出邪神將全世界毀滅，於是眾人立即上前阻止他。逃走掉的巴魯加在路上遇到卡撒，但卡撒竟然在巴魯加背後刺他一刀，原來卡撒早就知道殺亞維的人是巴魯加，更説出：「你就是這樣殺死亞維的嗎？」在卡撒的制裁下巴魯加的陰謀終於無法得逞，而卡撒亦總算為此事而死去的同胞取個公道，眾人滿以為事情得以解決，誰知卡撒向眾人説：「不想邪神復活的話，就打倒我吧！」

TACTICS

敵人的攻擊絕對不是普通的強，各同伴必須集中火力將敵人逐個擊破，時常留意HP和MP值，以免被敵人瘋狂的反擊而誤送生命。當情況不妙時就要使用巴拉昂的自殺魔法回復全體同伴的生命，巴拉昂身旁的人可再用道具令他復活。此外，敵人的攻擊全都會令人產生不良狀態，可同時回復多人狀態的花姆和巴拉昂最好和大隊隔開一小段距離。卡撒的特殊攻擊是吸取對手的HP收為己用，所以沒用的同伴應該遠離戰區，與他正面交鋒的人更要不時留意自己的HP，集最強的魔法和大技應可在4-5回合前打低他。

ENEMIES
ガーザー
ブラックンナイト×4
ジェネラル×3
アークデーモン×2
デーモン×4
ブラックドラゴン×2
エビルシャーマン×2

ITEM
獄炎の腕輪
冰雪の腕輪
エリクサー
ソーマの花
ソーマの花
百科事典
銘酒 火神の譽
力の實





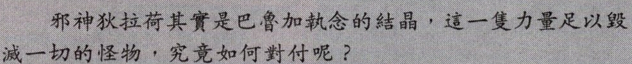
勝利條件：消滅敵人波士「卡撒」
戰鬥結束後有否武器店：無

STAGE25終結

STORY

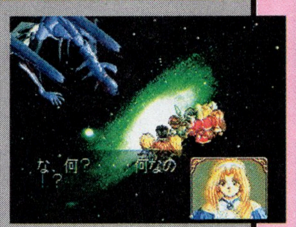
卡撒終於被打敗，而元兇巴魯加並已解決。莉安對倒下的卡撒說：「回去吧……回去我們的家」卡撒的心終於被解放。

但此時，四周突然發生劇震…眾人回去查看巴魯加的屍首時，發現他竟然未死！執念極強的他就算要了自己的命也要召喚出邪神毀滅世界，雷龍一行人被黑暗吸走，當眾人清醒時「邪神」已出現在他們眼前！



邪神狄拉荷其實是巴魯加執念的結晶，這一隻力量足以毀滅一切的怪物，究竟如何對付呢？



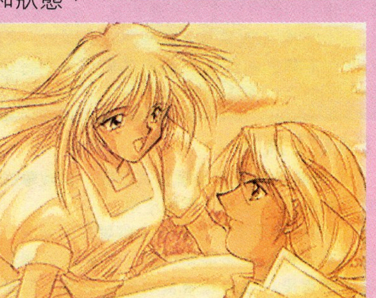


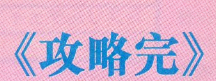
TACTICS

邪神的身體雖然分為三份，但眾人只需集中攻擊其頭部即可。以雷龍和拉魯夫的技加上奧菲里亞的弓箭攻擊，瑪絲雅家魔法令雷龍或拉魯夫再行動一次。其他同伴大可負責為各人回復HP、MP和狀態，如此戰鬥的話「邪神」絕不恐怖。

（ENDING後以SAVE再次開GAME是會由STAGE26開始繼續「二週目」遊戲的！！）







《攻略完》

魔法／技一覽表

名稱	使用人物	解説	習得LV	使用MP	屬性	初期有效範圍	對象
フレイムバースト	K	以爆炎包圍敵人	1	10	火	近2遠6	敵 範圍
メルト	K	為同伴解除凍結狀態	1	4	火	近1遠6	我 1人
ヒートブレード	K	以火炎令我方同伴武器攻擊力加強	4	8	火	近1遠6	我 1人
エクスプロージョン	K	引發爆炸並以衝擊波攻擊敵人	12	40	火	近1遠3	敵 四周
フラッシュ	K	以眩目的閃光令敵人不能行動	8	8	火	近1遠6	敵 1人
フェニックス	K	從火之精靈界召喚火之鳥攻擊敵人	20	80	火	近1遠9	敵 四周
ピュリファイ	O	淨化血液令同伴解除中毒狀態	1	2	水	近1遠6	我 範圍
フリーズ	O	引發凍氣攻擊敵人	4	18	水	近1遠6	敵 範圍
ブリザード	O	以自己為中心引發猛烈的暴風雪	12	40	水	近1遠6	敵 四周
レストア	O	解除中毒、麻痺、石化、魅了狀態	8	14	水	近1遠6	我 範圍
マーメイド	O	召喚人魚引發大海浪攻擊敵人	20	80	水	近1遠8	敵 四周
サンダーフレア	M	集合大氣中的電力攻擊敵人	1	10	風	近1遠5	敵 範圍
ヘイスト	M	以風包圍一位同伴，增加其敏捷度	2	2	風	近1遠6	我 1人
エイド	M	奏出優美的音樂，令同伴回復體力	4	6	風	近1遠6	我 1人
ミュート	M	吸去敵人四周的空氣，令他無法使用魔法	10	10	風	近1遠6	我 1人
ララバイ	M	唱出搖籃曲令敵人進入睡眠狀態	12	12	風	近1遠6	我 1人
チアリンス	M	唱出鼓舞人心的歌曲，令同伴再行動1次	14	20	風	近1遠6	我 1人
サイルンス	M	靜止大氣的震動，令所有人不能使用魔法	16	40	風	全地圖	敵我全體
サモン・メイシア	M	召喚守護天使美絲雅，以其力量攻擊敵人	20	80	風	近1遠8	敵 四周
ストーンエッジ	T	逆轉重力天令地上的石頭攻擊敵人	1	10	風	近1遠6	敵 範圍
オーダー	T	以軍令號角令敵我雙方的方向與你相同	4	4	土	近1遠6	全 範圍
アース	T	以大地之母之力令失去的體力回復	2	10	土	近0遠6	我 1人
プロタクション	T	在身體四周製造無形的護牆，減輕損傷	6	10	土	近1遠6	我 1人
ガスクラウド	T	呼出地下的毒素令敵人中毒	10	30	土	近1遠6	敵 範圍
クエイク	T	呼喚大地之靈向四周的敵人攻擊	20	80	土	近1遠8	敵 四周
バルチャー	T	召喚大鷲投下大石攻擊敵人	10	20	土	近1遠8	敵 1人
スタンピード	T	召喚暴走的鴕鳥攻擊一直線的敵人	15	40	土	近1遠9	敵 直行
ヒーリング	F	以神聖之力回復同伴的體力	1	6	光	近0遠6	我 範圍
リザレクション	F	令氣絕的同伴回復知覺	8	20	光	近1遠6	我 1人
マジンクシールド	F	以魔法之盾保護一位同伴，加強他的魔防力	10	10	光	近1遠6	我 1人
リカバリー	F	除解除睡眠、退縮狀態外，更可回復體力	4	10	光	近0遠6	我 範圍
サモン・エリシア	F	召喚守護天使雅利莎，回復全體體力及狀態	22	80	光	全地圖	我 全體
ペトロクラウド	A	以石化氣體令敵人石化	24	16	闇	近1遠6	敵 範圍
エビルアイ	A	雙目發出令敵人不能行動的姓光	10	12	闇	近1遠6	敵 1人
チャーム	A	令敵人進入魅了狀態	12	20	闇	近1遠6	敵 1人
ナイトメア	A	令敵人進入睡眠狀態	4	10	闇	近1遠6	敵 範圍
ライフスティール	A	奪去目標的體力收為己用	14	8	闇	近1遠6	全 1人
ムーンライト	A	集月光之力為一身，操縱蝙蝠攻擊敵人	20	80	闇	近1遠8	敵 四周
スラッシャー	L	以劍勢攻擊前方一直行所有人 高低地形無效	12	20	風	近1遠9	全 直線
デスフォルト	L	以劍氣攻擊前後方一直線的所有人 無視地形	12	40	風	近1遠9	全 直線
覇王吼	R	集合自身的氣攻擊前方直線的敵人 高低地形無效	12	20	土	近1遠9	敵 直線
滅神亂舞	R	令同伴們的氣力達至高峰，在下回合的攻擊力加強	20	40	土	全地圖	我 全體
サクリアイス	B	以自己的性命令全體同伴回復體力和氣絕狀態	14	20	光	全地圖	我 全體
ブランディッシュ	B	旋轉武器攻擊四周的敵人	20	40	光	近1遠4	敵 四周

防具一覽表

名稱	可使用人物	解説	售價	強化值	屬性
クロスアーマー	LRBMFO	加入綿花的布製鎧	90	防禦＋4	／
ソフトレザー	LRBMFO	柔軟的皮革製鎧甲	150	防禦＋6 敏捷－1	／
ハードレザー	LRBMFO	經煮沸過程的硬皮鎧甲	300	防禦＋8 敏捷－2	／
リングメイル	LRBMFO	在皮甲上縫上金屬輪的鎧甲	550	防禦＋12 敏捷－3	／
スケールアーマー	LBMFO	在皮甲上縫上鐵板的鎧甲	800	防禦＋15 敏捷－3	／
ブレストアーマー	LBMFO	鐵製的護胸，最單純的一種裝甲	1400	防禦＋18 敏捷－4	／
スプリントメイル	LBMFO	在皮甲上縫上小鐵塊的鎧甲	2000	防禦＋22 敏捷－4	／
チェインメイル	LBMFO	以金屬環縫合而成的鏈子甲	2800	防禦＋26 敏捷－6	／
バンデッドメイル	LB	可以保護全身的鎧甲	3700	防禦＋30 敏捷－8	／
プレートメイル	LB	在鏈子甲上加上金屬護甲的高級品	4600	防禦＋34 敏捷－10	／
コールドチェイン	LBMFO	冰魔法鏈子甲，對冰系防禦力強，但怕火	3000	防禦＋28 魔防＋5 敏捷－5	水＋10
ミスリルチェイン	LBMFO	以美斯利露礦製成的高品質鏈子甲	4000	防禦＋32 魔防＋10 敏捷－2	光＋10
ドラゴンスケール	LBMFO	選用龍之鱗製造而成的鱗片甲	5000	防禦＋36 魔防＋15 敏捷－3	火＋10
ホーリープレート	LB	被聖力保護的鎧甲	6000	防禦＋40 魔防＋10 敏慧－8	闇＋15
デモンズメイル	LBMFO	宿有惡魔之魂的鎧甲	7000	防禦＋46 魔防＋15 敏慧－5	闇＋20
舞台衣裝	T	演劇用的戲服	100	防禦＋2	／
ケキシード	T	儀式用的服飾	380	防禦＋5	／
フェジーローブ	T	以雀鳥的羽毛編制而成	800	防禦＋10	水＋5
シルクローブ	T	以絹製成的長袍	1700	防禦＋17	／
ファインローブ	T	以特殊的魔法纖維縫製的最高級長袍	2900	防禦＋24 魔防＋10	光＋10
アーミングコート	R	下級士兵使用的大衣	680	防禦＋16	／
武道着	R	格鬥家穿着的輕便服裝	1500	防禦＋20	／
龍の道着	R	刺有龍紋的道着	2500	防禦＋27 魔防＋5	／
防火胴着	R	受防火效能高的服裝	3500	防禦＋32 魔防＋5 敏捷－4	火＋20
バトルスーツ	R	一流鬥士穿着的戰鬥服	4800	防禦＋38 魔防＋10 敏捷－5	／
灰色の服	A	染成灰色的普通衣服	340	防禦＋8	／
白銀の法衣	A	以銀巧製而成的法衣	860	防禦＋11	水＋5
風霊の法衣	A	風之精靈製作的羽衣	1500	防禦＋15 敏捷－3	風＋10
業火の法衣	A	就算地獄之炎也無法燃燒的法衣	2400	防禦＋21 知識＋5 魔防＋5	火＋20
白金の魔道衣	A	以高度的魔法技術編織而成的道服	4000	防禦＋30 知識＋10 魔防＋10	光＋10
子供服	K	小孩子穿著的衣服	60	防禦＋2	／
魔法使の服	K	下級魔法師穿著的法衣	200	防禦＋5	／
魔女の服	K	魔女穿著的衣服	380	防禦＋8 魔防＋5	闇＋5
魔術師の服	K	中級魔法師穿著的法衣	520	防禦＋11 魔防＋5	／
シャーマンの服	K	咒術師穿著的衣服	980	防禦＋14 魔防＋5	／
アルケミストの服	K	鍊金術師一邊念咒一邊而編織而成	1600	防禦＋17 魔防＋10	水＋5
大魔導師の服	K	修得所有高級魔法後才可穿著的法衣	2500	防禦＋20 知識＋5 魔防＋5	／
賢者の服	K	由偉大的賢者製作的衣服	3400	防禦＋26 知識＋10 魔防＋10	光＋10
レザーホルター	MFO	以皮革製作的護胸	400	防禦＋7 魔防＋5	／
キュイルボイル	LRBMFO	以堅韌的皮革製造的鎧甲	480	防禦＋10 魔防＋5 敏捷－2	／
ブリガンテン	LB	在布製背心上加上小型鐵片的鎧甲	3500	防禦＋31 魔防＋5 敏捷－6	／

道具一覽表

名稱	可使用人物	解説	售價	回復值	屬性
薬草	／	一般敘見的藥草	30	HP＋20	／
毒消し	／	中和體內毒素	40	中毒	／
妖精の涙	／	由妖精收集的藥草精華	60	HP＋40MP＋10	／
カボチャの種	／	營養豐富，最適合釀酒	無出售	HP＋90MP＋60	／
回復薬	／	以藥草精華再濃縮	150	HP＋100	／
癒しの花	／	可中和氣絕外的所有症狀	50	HP＋10	／
氣付け薬	／	令氣絕者回神的興奮劑	70	HP＋20 氣絕	／
ブランデー	／	可回復冷藏狀態的啤酒	300	HP＋50 氣絕	／
銘酒『火神之響』	／	除可回復冷藏外更可回復全體力	700	HP＋999 氣絕	／
マンシュルーム	／	令HP最大值加強的道具	4500	HP值＋5	／
魔導書	／	令MP最大值加強的道具	4500	MP值＋5	／
力の實	／	令攻擊力最大值加強的道具	4500	攻擊力＋5	／
守護石	／	令防禦力最大值加強的道具	4500	防禦力＋5	／
百科事典	／	令知識加強的道具	4500	知識＋5	／
タリスマン	／	令魔防力加強的道具	4500	魔防＋5	／
魔力回復劑	／	以魔法精華提煉而成	80	MP＋30	／
ソーマの花	／	服後令MP回復100的魔界之花	250	MP＋100	／
エリクサー	／	回復一切狀態及全HP MP	2000	HP＋999 MP＋999 氣絕	／

飾物一覽表

名稱	可使用人物	解説	售價	強化值	屬性
レジストリング	全體	裝備後可加強魔防力	2000	魔防＋3	／
プロテクトリング	全體	裝備後可加強防禦力	2500	防禦＋3	／
灼熱の指輪	全體	加強火魔法的指環	3500	防禦力＋5	火
水流の指輪	全體	加強水魔法的指環	3500	防禦力＋5	水
疾風の指輪	全體	加強風魔法的指環	3500	防禦力＋5	風
大地の指輪	全體	加強土魔法的指環	3500	防禦力＋5	土
降魔の指輪	全體	加強暗黑魔法的指環	3500	防禦力＋5	黑暗
獄炎の腕輪	全體	加強炎魔法的手環	3500	攻擊力＋5	炎
冰雪の腕輪	全體	加強冰魔法的手環	3500	攻擊力＋5	冰
雷鳴の腕輪	全體	加強雷魔法的手環	3500	攻擊力＋5	雷
幽縛の腕輪	全體	加強地魔法的手環	3500	攻擊力＋5	地
黃昏の腕輪	全體	加強闇魔法的手環	3500	攻擊力＋5	闇
ドラウプニル	全體	眾神們擁有的傳説之物	10000	攻擊 防禦 知識 魔防 敏捷各＋15	光
セイレーンの指輪	M	從風之女神處誕生的指環	1000	知識＋5	風
天使の指輪	M F O	天使們從天上掉下來的聖物	5000	知識＋15	光
焦熱の首飾り	全體	棲宿有火之魔力的紅寶石首飾	3000	敏捷＋5	火
水晶の首飾り	全體	棲宿有水之魔力的水晶首飾	3000	敏捷＋5	水
稲妻の首飾り	全體	棲宿有風之魔力的鑽石首飾	3000	敏捷＋5	風
地脈の首飾り	全體	棲宿有火之魔力的黃金首飾	3000	敏捷＋5	土
祝福の首飾り	全體	棲宿有火之魔力的珍珠首飾	3000	敏捷＋5	光

解説：K＝卡鈴、M＝瑪斯雅、T＝T.T、O＝奧菲利、F＝花姆、A＝莉安、L＝雷龍、R＝拉魯夫、B＝巴拉昂

武器一覽表

名稱	可使用人物	解說	售價	強化值	屬性
ショートソード	L（雷龍）	刀身短小，對威力別期望過高	60	攻擊＋5	／
ロングソード	L	普遍敘見的劍，最適合初用者	150	攻擊＋10 敏捷－2	／
ブロードソード	L	比普通刀劍較強的幅口劍	300	攻擊＋15 敏捷－2	／
バスタードソード	L	單手或雙手都能使用的劍	500	攻擊＋20 敏捷－4	／
クレイモアー	L	切割能力極佳的大劍	800	攻擊＋26 敏捷－5	／
グレートソード	L	非救之重型，因此令行動力大減	1300	攻擊＋32 敏捷－6	／
アイスブレード	L	冰系魔法劍，對火系敵人特別有效	1800	攻擊＋38 敏捷－4	水＋15
フレイムソード	L	炎系魔法劍，對水系敵人特別有效	2400	攻擊＋42 敏捷－4	火＋15
サンダーブレード	L	風系魔法劍，對土系敵人特別有效	3200	攻擊＋48 敏捷－5	風＋15
ストームブレード	L	風系魔法劍，對土系敵人極為有效	4500	攻擊＋50 敏捷－5	風＋20
パワーリスト	R（拉魯夫）	純粹是一條皮帶，無攻擊力	50	攻擊＋3	／
ブラスナックル	R	令拳擊威力加強的拳套	100	攻擊＋6	／
バグナグ	R	附有銀製虎爪的手套	200	攻擊＋9	／
アイアンフィスト	R	拳套的強化版	400	攻擊＋12	／
スルバーファング	R	附有銀製狼牙的手套	700	攻擊＋15	光＋5
ドラゴンクロー	R	附有銀製龍爪的手套	1100	攻擊＋18	／
明鏡止水の拳	R	使用者要擁有明鏡止水之心	1600	攻擊＋21 防禦、魔防、敏捷＋5	光＋10
アースバインダー	R	棲宿有大地之力的手套	2200	攻擊＋24 防禦＋10	土－15
グウングラブ	R	棲宿有風之力，帶睡眠能力	3000	攻擊＋27 防禦＋10 睡眠	／
魔人の手袋	R	暗之魔人製作的手套，帶沉默能力	4000	攻擊＋30 防禦＋10 魔防＋10 沉默	闇＋20
見習の杖	K（卡鈴）	見習魔法使使用的魔法杖	40	攻擊＋2 知識＋4	／
魔法使の杖	K	適合覺悟到少許魔法的人使用	120	攻擊＋4 知識＋8	／
魔女の杖	K	魔女們最喜歡的魔杖	250	攻擊＋6 知識＋12	／
魔術師の杖	K	擁有魔法師程度的人才能使用	430	攻擊＋8 知識＋16	／
シャーマンの杖	K	咒術師們愛用之物	670	攻擊＋10 知識＋20	／
アルケミストの杖	K	鍊金術師愛用之物	1000	攻擊＋12 知識＋24	／
大魔導師の杖	K	專為熟識所有魔法的高級者而設	1500	攻擊＋14 知識＋28	／
賢者の杖	K	偉大的賢者們所持有的魔杖	2100	攻擊＋16 知識＋32	／
深紅の杖	K	棲宿有火之魔力的魔杖	2800	攻擊＋18 知識＋36	火＋5
灼熱之杖	K	棲宿有炎之魔力的魔杖	4000	攻擊＋20 知識＋40	火＋10
スピアー	B（巴拉昂）	是單純的一支長槍，攻擊力不強	70	攻擊＋4（2格）	／
オクスタン	B	擁有闊身雙刃刀鋒的長槍	160	攻擊＋10（2格）敏捷－2	／
ランス	B	騎士用的衝鋒長槍，威力大大強化	320	攻擊＋16（2格）敏捷－4	／
パルチザン	B	兩個末端均裝有刀鋒的長槍	540	攻擊＋22（2格）敏捷－5	／
シルバーランス	B	銀製的長矛，對魔物系敵人特別有效	860	攻擊＋28（2格）敏捷－6	光＋5
サンダースプア	B	刀鋒能引起雷電，對土系敵人特佳	1400	攻擊＋34（2格）敏捷－3	風＋15
グレイブ	B	極其鋒利的鋒頭，但攻擊距離只有1格	1900	攻擊＋40 敏捷－5	／
ホーリーランス	B	被受神明祝福的聖槍，對暗系效果極佳	2500	攻擊＋47 敏捷－5	光＋15
スコーピオン	B	刀鋒設計為爪型，並占有毒藥	3400	攻擊＋52 敏捷－6	／
ハルバード	B	斧與長槍合體的武器，4方向有效	4600	攻擊＋60 敏捷－6	／
ジャベリン	M（瑪絲雅）	刀鋒設計簡單的輕槍	170	攻擊＋8	／
トライデント	M	古代流傳至全的三叉戟	330	攻擊＋13 敏捷－2	／
バロルフォーク	M	戰鬥用的長型燒烤叉	550	攻擊＋18 敏捷－4	／
コルセスカ	M	為加強攻擊力，在刀鋒上追加了小刀鋒	870	攻擊＋23 敏捷－5	／
ショヴスーリ	M	刀刃製作成蝙蝠型，看來十分強勁	1300	攻擊＋29 敏捷－5	／
アースジャベリン	M	棲宿了大地之力的標槍	2000	攻擊＋35 敏捷－2	土－15
ヒートジャベリン	M	棲宿了火之力的標槍	2600	攻擊＋40 敏捷－2	火＋15
ヴァルキリア	M	棲宿了女神維露基亞的靈力	3500	攻擊＋45 敏捷－5 知識＋10	風＋15
トラローン	M	棲宿了海神多羅頓的靈力	4700	攻擊＋51 敏捷－5 知識＋15	水＋15
木之棒	F（花姆）	經棒狀加工的木材	30	攻擊＋4	／
棍	F	武鬥家使用的棒狀武器	130	攻擊＋9（3格）	／
三節棍	F	三連一體的棒狀武器	270	攻擊＋15（3格）	／
大地の棍	F	棲宿有地之力的三節棍	440	攻擊＋20（3格）	土＋15
破魔の棍	F	轟破黑暗的三節棍	680	攻擊＋26（3格）	光＋15
青龍棍	F	繪有青龍的三節棍，宿有水之魔力	1100	攻擊＋31（3格）	水＋15
鳳凰棍	F	繪有鳳凰的三節棍，宿有火之魔力	1600	攻擊＋36（3格）	火＋15
雷神の棍	F	繪有雷神的三節棍，宿有風之魔力	2200	攻擊＋41（3格）	風＋15
修羅の棍	F	繪有亞修羅的三節棍，宿有闇之魔力	2900	攻＋47（3格）防＋10 知識、魔防＋5 沉默	闇＋15
秩序の棍	F	繪有眾神祝脫的三節棍，宿有光之魔力	4100	攻＋53（3格）知識＋10 魔防＋5	光＋20
夜叉の棍	F	宿有闇之力，斬斷一切的光源的三節棍	5200	攻＋57（3格）防＋10 知識、魔防、敏捷＋10	闇＋20
ダガー	A（莉安）	最基本的短劍，輕巧方便	85	攻擊＋5	／
シルバーダガー	A	銀製的短劍，對魔物系敵人特別有效	350	攻擊＋8	光＋5
グラディウス	A	刀身如葉型，接近戰用小刀	660	攻擊＋12	／
ポイズンダガー	A	刀身塗有毒素	1100	攻擊＋19 中毒	／
ドラームナイフ	A	以此劍攻擊敵人，很大機會令敵人睡眠	2000	攻擊＋27 知識＋5 睡眠	／
小鐵	A	異國人鍛鍊出來的短刀	3100	攻擊＋38 知識＋10	光＋10
ソウルバスター	A	會將刀下夭魂加以破壞的恐怖小刀	4500	攻擊＋45 知識＋15 魔防＋10	闇＋15
ショートボウ	O（奧菲利亞）	最普通的小型輕量弓箭	180	攻擊＋10（5格）	／
ミデアムボウ	O	中型大小的弓箭，威力中規中矩	360	攻擊＋15（6格）敏捷－2	／
ロングボウ	O	純粹戰鬥用的弓箭，射程極長	540	攻擊＋20（7格）敏捷－3	／
グレートボウ	O	經自行強化的弓箭，威力不俗	880	攻擊＋25（7格）敏捷－3	／
イーグルボウ	O	有如鷹眼一樣準確的弓箭	1500	攻擊＋30（7格）敏捷－2	風＋10
シャドーボウ	O	宿有闇之精靈之力的弓箭	2100	攻擊＋35（7格）敏捷－2	闇＋15
サーペントブウ	O	宿有海龍之力，能令目標中毒	2700	攻擊＋40（7格）敏捷－3 知識＋5	水＋15
シルヴァンボウ	O	宿有風之精靈之力的弓箭	3600	攻擊＋45（7格）敏捷－2 知識＋10	風＋15
サラマンダボウ	O	宿有火之精靈之力的弓箭	4800	攻擊＋50（7格）敏捷－3 知識＋15	火＋15
ステッキ	T（TT）	十分有型的手杖，但沒有威力	160	攻擊＋5 知識＋5	／
夢見の杖	T	被擊中會進入睡眠狀態	340	攻擊＋9 知識＋9 睡眠	／
精靈の杖	T	棲宿有風之精靈的力量	660	攻擊＋13 知識＋13	風＋10
沉默の杖	T	被擊中會進入沉默狀態	920	攻擊＋17 知識＋17 沉默	／
漆黑の杖	T	宿有闇之力的純黑手杖	1350	攻擊＋21 知識＋21	闇＋5
死者の杖	T	死神手持的手杖，被擊中者有可能中毒	1900	攻擊＋25 知識＋25	闇＋10
冥府の杖	T	宿有冥界之力的魔杖	2600	攻擊＋30 知識＋30	闇＋15
混沌の杖	T	宿有暗黑之力的攻擊用手杖	3400	攻擊＋35 知識＋35	闇＋20
波動の杖	T	宿有次元狹谷中的動力量的手杖	4500	攻擊＋42 知識＋42 魔防＋5	光＋20
カオスブエインガー	L特強武器	斬破混沌的傳說之劍	5800	攻擊＋66 魔防＋10	闇＋15
覇王の籠手	R特強武器	暗黑霸者使用的最強手套	4800	攻擊＋40 防禦＋10 魔防＋10	闇＋15
エビルスレイヤー	B特強武器	打倒所有邪惡的聖槍	6400	攻擊＋75 魔防＋10	光＋20
明王棍	F特強武器	宿有不動明王之力的三節棍	6200	攻擊＋64（3格）知識＋20 魔防＋10	光＋20
グングニル	M特強武器	眾神們使用的偉大短槍	6000	攻擊＋68 防禦＋10 知識＋20 魔防＋10	光＋20
イフリートの杖	K特強武器	由炎之魔神處生出的手杖	5200	攻擊＋25 知識＋45	火＋20
エンジェルボウ	O特強武器	天使們手持的神聖弓箭，有魅了效果	5600	攻擊＋60（7格）知識＋20 魔防＋10	光＋15
ルーンスタッフ	T特強武器	刻有古代魔法文字的神秘手杖	5000	攻擊＋50 知識＋50 魔防＋15	／
クリス•ワーム	A特強武器	以傳說中的礦物製成的短劍，中毒效果極強	5400	攻＋55 防＋10 知識＋20 魔防、敏捷＋10 中毒	闇＋20





BURNING RANGERS 烈烈燃燒戰隊



文：赤目黑龍

ACT MEM

製造商：SEGA ENTERPRISES 發售日期：2月26日
售價：5800日圓 記憶：30

SEGA SATURN

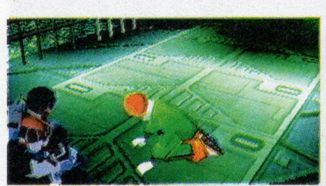
MISSION 1 FALLEN MEMORY

一開始，玩者便會見到遠處有一些水晶，雖說不要放過，然而只要玩者一踏步出去，那地面便會塌下去，所以玩者最好便是使用二段跳來取得這些水晶。一直向前進發，在房間之中會遇上第一個被困者，再向前行的房間便非常危險，因為一進入便會發生大爆炸，如果未能熟習後跳的話便一定會中招。然而又不能立刻離開，因為在此房間的上層是有一個被困者的人。

在前面是一條「死路」？非也，只要玩者將在左手面的開關掣開動便可以使前方的大閘打開，前方有兩個洞，不過之中只少許的水晶而已，所以大可不理。不過之後的房間便非常重要了，因為在那裏不只可以救人，而且還有非常多的事情會生呢！首先是在門口的左方會有一個被困的人，而在這層的另一方，玩者會找到一個房間，在之中有一個機械人，小心！這機械人是會向玩者襲擊的，玩者要用水砲將這傢伙消滅。之後便要到這房間的第三層，在那裏便有唯一的出口，一到達旁邊房間，一定要先救出這裏的被困者，他的位置便是在下層，然而這裏會發生多次的爆炸，所以玩者自己好自為之了。

再向前行，玩者會來到一個非常「不平」的地方，這裏的洞一定要非常小心，而且每一個也要到，因為被困者便是在這裏了。當救得了被困者之後，玩者便要面對一個非常「黑暗」的環境，因為在這路上是沒有燈的，所以玩者一定要先將電掣開啟，而開關掣便是在右手面的走廊之中。之後便要回頭行了，因為實際上出口是在左手面的，當找到出口之後，便可以在之後的房間之中找到另一個的被困者。

後半段的路是比較少事情發生的，不過一開始便又是黑暗一片，玩者要一直走到盡頭，然後在右方的第一間房之中找出電掣。之後玩者便可以看到所有的路了，然而當玩者走了很久的「走廊」之後，便會到達一個有三個出口的房間，在這裏要小心，記着要到右手邊的走廊之中救出被困者。之後的路只有一條，亦沒有多大的難度，而最後當然要打BOSS，這BOSS是一朵大花，基本上牠的攻擊只畏兩種，分別是紅色和藍色的火球，玩者只要跳起便能避過，當然，要用「滅火鎗」來耐牠消滅。(記着要打「花」)

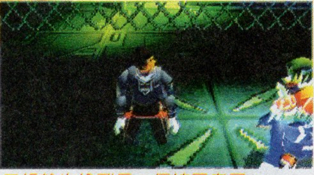

■這便是第一個找到的人。


■第二個被困者。



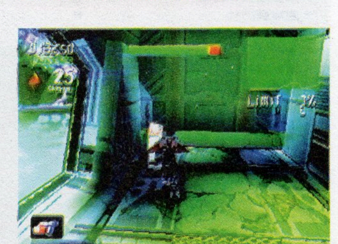
■一進入這房間便會發生大爆炸……


■前面的水晶不要放過啊！


■終於也找到另一個被困者了。


■這是在下層暗角的被困者。

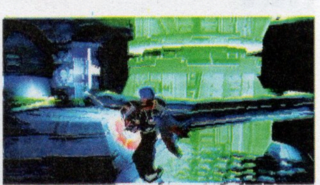

■這機械人是要消滅的。


■這便是遊戲中非常重要的開關掣。


■留心這裏是有房間的。


■真是很黑呢！


■他便是前半段中最後的被困者了。


■不得了！渦爐不受控制……


■不要忘記這在走廊中的人啊！


■BOSS是大花一朵……

MISSION 2　SILENT BLUE

這MISSION 2是遊戲之中比較長的版面，而且路途亦比其他的MISSION為難，所以大家要有心理準備！在開始之後，玩者便會在一條非常長的走廊之中行走，在走廊的盡頭有一房間，在這裏玩者便要嘗試一下「游水」的滋味了，通過了短短的水路之後便會到達另一房間之中，從這裏出外便會到達另一條走廊，這裏的盡頭右手面會有一個「掣」，開啟這掣便可以將面前的大閘打開，而沿路直行，便可以救回第一個被困者了。

不過，當完成以上的之後便會好像沒有事做似的，不過有一房間是仍未去過的，在那房間之中甚麼也沒有，其實在這房間上有一個通風口，玩者可以從這通風口到達旁邊的房間之中。在旁邊的房間之中，有一個開關掣，這掣除了可以開啟房間的門之外，亦可以打通長廊另一邊的出口。通過這長廊，玩者會見到在右手面有一間可以開啟的房，小心！這房間之中有非常多的危險品，而且沒有人救，所以還是不入為妙。

繼續向前行，便會到達一個「海豚展示室」在這裏會有EVENT發生，不過這時是仍未能救出這海豚的，所以還是向前行吧！在前方只有一個出口，在那　有一房間，玩者要到上層一行，因為那裏有一個開關掣，開動之後，面對「海豚展示室」的門便會打開，沿路直行，在路的左邊有一個開關掣，只按下便可以開啟「海豚展示室」另一道門，而且之中一個被困者，玩者要回頭先救回此人。之後便可以繼續前行，一直向前行便可以找到升降機，通往另一層。

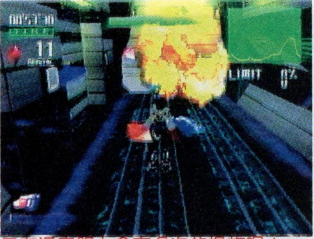
離開升降機之後，沿路直行玩者會見到在右面有一條通道，不過在不是往那裏行的時候，玩者應先往前行，因為在前方右轉的位置有一間房，那裏有一個人被困，玩者應先將他救出，否則他便死定了。好了！救出了被困者之後便可以回到之前的通道之中……不過，在回頭之時，玩者面前會出現一個通風口……

沿右方的通道一直前行，玩者會見到一房間，不過當中甚麼也沒有的，繼續向前行便會到達一海底通道，不過在之中有一部「暴走機械人」，玩者要先將它擊倒才可以打開前方通道的大閘。而如果玩者一直的向前走的話，便會見到向前和向右的分支路，選擇哪邊好呢？答案是右邊，因為前行是「死路」，如不想浪費時間的話，便行右邊吧！

順利的話，行快便會到達有海豚銅像的大堂，這裏有一條出路，不過有暴走機械人，和之前一樣，先將它解決吧！不過，在未走之前先到上層一行，因為那裏有一個小朋友被困。此外，在通道盡頭的房間之中，玩者可以救出另一人，而且救出此人之後，在大堂旁的開關掣便會生效。通過通道便可以到達一間非常「靜」的位置，不過，玩者小心一點的搜查，因為在這房間之中是有一個小孩，一定要救他出來啊！

再向前行便又會見到開關掣，這次在門外又是一個巨大機械人，不過是被火炎包圍着的，所以玩者可能會因視線被阻而看不見，小心！消滅了機械人之後，一直向前行，在長廊盡頭左手面有一房間，在這裏會得到有關這基地的資料。而且在這房間之中有一個開關掣，可以開啟在長廊之中那道黃色門，在那房間之中是有被困者的，玩者要先將這人救出。

之後的路有非常多的分支，不過，最終的目的是要找到「下水」的地方，只要玩者抱着這目的便一定會找到出口，而且能找到剛才看到的海豚。這海豚會帶玩者到達另一個點之上，在這裏玩者會再找到一個被困者。繼續向前行，玩者會來到一個可以向前行和右轉的房間，在這裏玩者要向前行，因為在那裏有一個被困的小孩，如果向右轉的話，便不救能那小孩了。最後，玩者又要再次下水，而這次要記着一定要跟着那海豚，這樣便可以順利找到出口。而接着便是這個MISSION之中最危險的地方，玩者在這裏會救到兩個被困者，而且要找尋一個開關掣，之後便要游水離開。

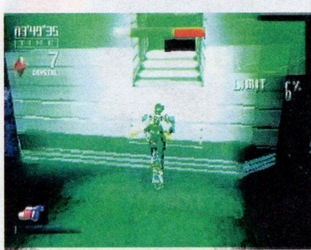


■在這直路上會有多次的爆炸呢！

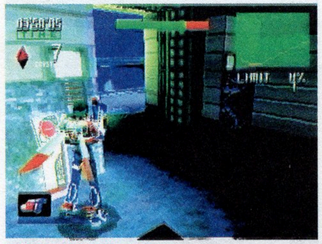


■在水中要小心水流。

■這是非常重要的開關掣呢！



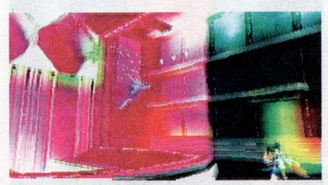
■嗯？這個洞是……



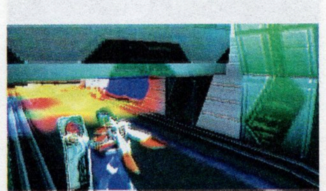
■又有開關掣了！



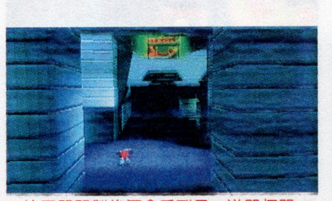
■這房間真是不入為妙。



■能否救出這海豚呢？



■記着要控掣開門啊！



■按了開關掣後便會看到另一道門打開。



■又救到人了！



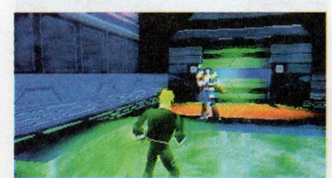
■升降機呀！



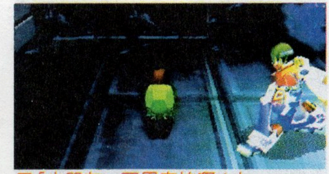
■嗯？前方的不就是……



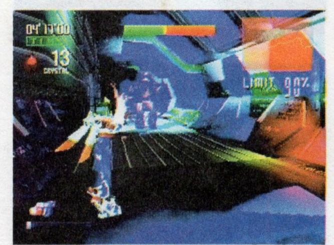
最後便是打BOSS，真想不到要在水中用水鎗打魚，這BOSS的攻擊大致也只有兩種，分別是水彈和在水中的魚雷，而攻擊牠的方法只有一個，便是用「儲砲」來攻擊，不過，每次擊中牠之後，牠也會瘋狂的跳動，這時玩者便要下水了，這時便要小心魚雷。



■這位先生也要救啊！



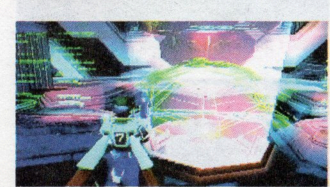
■「小朋友，不用害怕啊！」



■又是可惡的機械人。



■不要走，要救人啊！



■在這裏會得到重要資料。



■終於也找到海豚了！



■另一個被困者。



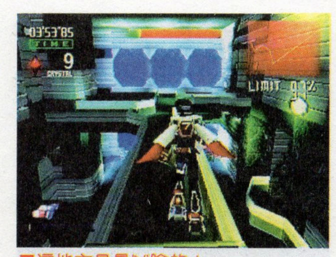
■這裏又有機械人。



■嘩！好大的機械人啊！



■行哪邊才好呢？



■這地方是最凶險的！



■紅色的便是水彈了！

MISSION 3　GRAVITY ZERO

玩完陸地，又玩過海洋，這次的任務終於也要到宇宙了，在MISSION 3之中，玩者要拯救在太空站上的人們，MISSION一開始，玩者便要在無重的空間之中活動，進入了太空站內部之後，便會有重力了，所以玩者不用太擔心。「着陸」之後，玩者只有向左行才有路可行，這裏有一道門可以打開的，那　有一部升降機，玩者使用它便可以到達上層，到達上層之後是要向前行的，因為向後是會回到原點的，所以……向前行吧！而前路亦只得一條，那便是到控制室按開關掣，開啟在起點左方的長廊大閘。

沿路一直向前進，玩者會到達一間相當大的房間之中，不過在未進入之前先要提醒一下大家，房間之中有非常大的火，而且亦有一些「飛蟲」，如果玩者想順利通過的話，最好也是在門口的位置使用「儲砲」先將火和飛蟲消滅，這樣入房便會非安全了，在進入了之後，最先要做的事是向正前方跳，因為正前方高處是有一個開關掣的，啟動之後便會打開門外另一邊的通道，這時，玩者要回到門外，再向左轉，便會見到那打開閘的位置，不過這裏要非常小心，因為出門口左轉的位置會發生爆炸，而且太空站外牆會爆開，如果玩者走避不及便會中招，在這裏要先慢慢行，當一爆炸便用噴射器逃走。

逃過以上一劫之後，便會見到一個開關掣，這開關掣是開啟在剛才房間之中上的門（先前是黃色的門），穿過這通道便會發現一個生還者和自己的隊友一起，但是這人竟然不肯走，所以玩者只好繼續前進。不過前路是非常危險的，因為在離開房間之後，便會出現大火，不過這只是一個危機的開始，因為在大火之後是一個巨大機械人，若給它打中的話，真是後果自負。向前行的話，便會到達一間像之前的房間之中，有多個的火頭，玩者最好像以前般的先在門口將火種消滅。這房間要留意的是在上層是有人被困的。玩者不要擔心，在這裏向一直前行是會回到原本的房間之中，所以不用回頭了，向前行便可以。

回到大房間之後，便可由房中唯一的出口前進，在面前是通往「B-03」的通道，不過現在不是要去這裏，而是要右轉前進，在面前會出現一房間，這是非常重要的房間，因為在之中有被困者，而且在房中有4個開關掣，然而所有的開關掣也是要「KEY CARD」來開的，在房中救到的人便是第一人，而開鎖的次序應該是右下、右上、左下、左上（次序以進入房間的方向而定），如不依次序便不能救出所有的人。不過有一點要非常小心的，便是出門口之後左轉向前行的地方，有一部超巨大機械人，由於它會後退到很遠的地方，所以玩者要追上去將它解決。而以上提及過的被困者全也是在這條通道之上的房間之中，所以非行不可。

當玩者使用第四張KEY CARD之後，開的門便是「KEY CARD房」出去後面對的房間（即是長廊盡頭的房間）小心！在這房間之中的牆又是會爆的。而在房間盡頭是開關掣是開啟「B-03」通道入口的。

當開了掣後應該到哪裏去好呢？是否要立刻到「B-03」呢？非也，現在玩者可以繼續向前行，因為通過門口是可以回到主房間的，所以不用心急。通過「B-03」通道來到一個牛去重力的地方，在這裏有多個出口，玩者要選擇左上角的一個，這樣又會回到「有重力」的房間，在這裏開始玩者要習慣在門口多儲砲，因為在這些房間之中多是有「飛蟲」的，所以先殺有着數。來到最後的房間，有一個開關掣，是用來開啟面前那門的，沿門直入，又會到達一個無重的房間，在這裏玩者要選擇的入口是在正下方的入口，而不是右邊的那個。通過這門之後，玩者會見到在一個房間之中有五個出口，而唯一能通過的便是出口左手邊的門，沿路直進又會見到一個開關掣，這掣是將先前那多門房盡頭的門打開，

在這裏玩者會找到一個小孩，不過由於訊號接收不良，所以不能將他傳送，所以玩者唯有抱着他前進（在抱着他時是不能發砲的），通過一條非常迂迴的通道之後，終於能將這小孩子傳送走了。

接下來便是打BOSS了，這版的BOSS是由一些「廢物」組合而成的，而它的中心部份便是它的弱點，那麼，它的弱點是甚麼呢？答案是其組合部份，亦即是其內部的「藍色光球」，要攻擊這「光球」，便一定要先將它的外殼打破，然後它便會露出「藍色光球」，之後只要集中攻擊這光球便可。



■無重狀態真是非常麻煩。



■原來這是無重力升降機。



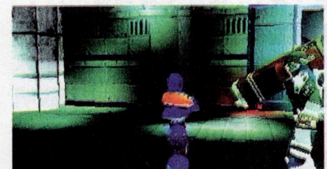
■這房間真是危機四伏。



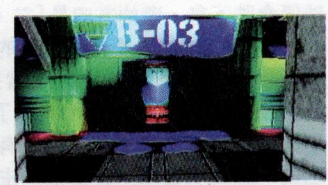
■這是重要的開關掣。



■嘩！快啲走呀！



■這老頭兒真頑固！！



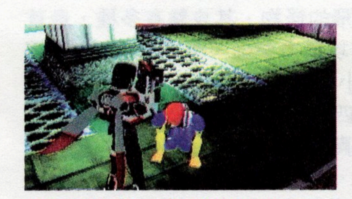
■「B-03」的門打開了。



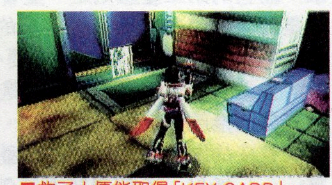
■想不到這種地方也有被困的人。



■又爆牆了！



■這便是其中一個的「持咭人」。



■救了人便能取得「KEY CARD」。



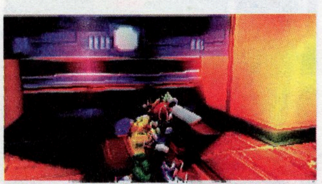
■吓？乜有咁大隻機械人出現！



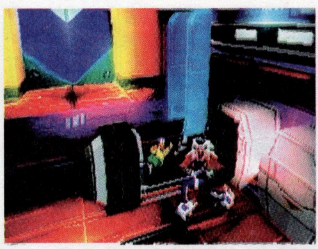
■有兩隻「飛蟲」，殺掉牠們吧！



■這掣是開啟面前的門。



■這小孩將成為玩者最大的負累。



■「再見！小朋友！」



■這BOSS是要攻其內部的！

MISSION 4（FINAL）WINGED CRADLE

在上MISSION之中，玩者在太空站之中將BOSS消滅之後，本來以為可以就此完成任務，不過好景不常，太空站竟然衝向了一神秘太空船之中，現在主角便要由這神秘太空船之中逃出來，不過……這太空船究竟是來自哪個地方的呢？

MISSION開始，玩者是在一個完全陌生的地方，這裏完全沒有人的存在，只有一些的火種和浮游機體，這些都是玩者的敵人，所以玩者要先將它們消滅，由於這些敵人所處的位置是非常高和遠的，所以玩者不宜和它們硬拼，又或是飛上去和它們戰鬥，最明智的方法是在原有的位置利用「儲砲」將它們擊倒。當中最非消滅不可的便是綠色的火，因為它們會放出火球攻擊玩者，所以必須將之除去。

在將前面的敵人消滅之後，便可以開始「順利」的行程了，首先，是要到左手邊的崖上取得水晶，縱然這裏的敵人不多，而且又沒有人要拯救，不過取多一點是沒有害的。之後，如果玩者不想太花時間的話，便應跳到起點左前方的洞口，因為那是最快的通道。在這裏最要注意的是前方的大火，除此之外，在前面這空間之中存在着三隻敵人，不過不用太擔心，因為這些敵人是不大移動的，所以在將火消滅之後，大可以站在原地用「儲砲」將這些敵人消滅，然後再前進。而在這房間之中的右邊有兩地方有水晶取的，其中一個是一開始時便可取到，不過另一個則是要先將左方的開關掣開動才會出現，而最主要的目的便是開啟上方的大閘。

通過大閘，便會來到一個非



■THE FINAL MISSION。

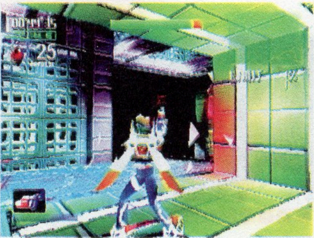

■綠色的火一定要消滅。

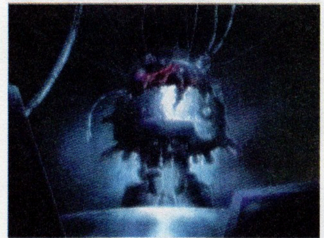

■左轉便會見到水晶。


■這便是藍水晶。


■神秘少女的真面目。


■這便是左前方的出口。


■前方紅色的便是敵人。


■這便是暴走中的電腦。


■可怕的「賽車遊戲」。


■這MISSION中「罕有」的開關掣。


■嘩！小心貪字變貧。


■最後BOSS的基本型態。


■BOSS的最後型態。


■這地方是最安全的了。


■小心！前方會有大爆炸！


■站在這裏便能將下面的敵人消滅。


■水中的路其實非常易行。


■嗯，主角的樣子原來是這樣的？


■我左、右、左……

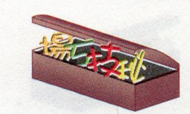
常廣闊的空間，不過，這裏亦是決定玩者生死的地方，在這裏玩者不要輕舉莽動，因為玩者的目標是右前方的山洞，不過為了安全，將右前方的火和敵人也消滅是上上之策，所以玩者要留在原地，又是利用「儲砲」來將眼前的所有敵人消滅，然後便跳到右前方的山洞之中。通過山洞，便會來到戰鬥的場所，不過，這戰鬥是毫無意義的，因為只要玩者站在崖的左角，加上使用「儲砲」的話，不消一會便能將下方的所有敵人消滅(包括巨大紅色水晶)。

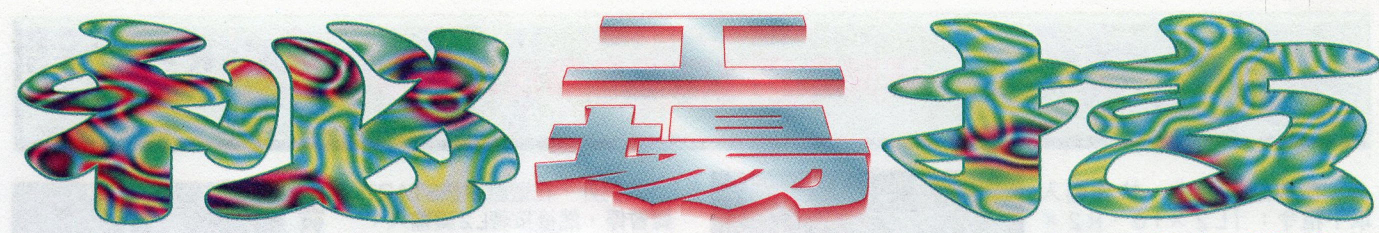
經過「巨大紅色水晶」所阻着的通道，玩者便會到達水中，在這裏玩者要聽隊友的指示，首先是向下行，當穿過下方的出口之後便是向上升，到達「藍色水域」之後便要找「水晶」，因為有水晶的地方便是要行的路，成功的話便會進入了那「方格通道」之中，到頂便算通過這裏。之後便要避大球了，在到達方格通道的頂點之後，便要避這些大球了，不過只有三個(如果順利的話)，玩者一直向前跑，球便會跌下來，避的方向是「左、右、左」，這樣便能到達出口。

在出口之上的是一個絕對的危險地帶，不過只要玩者慢慢的行，便一定能通過這地方，當通過之後便要對付「巨大色色水晶」。這BOSS不難對付，消滅了它之後，便有一女聲對主角説明事情的真相，原來這太空船是有人的，不過這位少女也是身不由己的，因為現在這太空船上的主電腦失了常性，本來電腦的責任是要保護她，可惜到了最後這電腦「走火入魔」，現在少女要求玩者將這電腦消滅……

為了侵入主電腦，玩者和隊友們合之後便乘戰艇開始進入，由這時開始便會變成「賽車遊戲」，玩者要在漫長的路上逃開所有的障礙物，而且要取水晶，而過這裏的秘訣是機身盡量貼地，而且要好好的利用L和R掣來轉動，這樣才可以避過一些極之窄的通道。之後要走的路基本上只有一條，所以也不多作介紹了，反而，最後的BOSS便要花點心思了。

最後的BOSS(太空船的主電腦)是有兩個不同型態的，首先是電腦型態，其攻擊只有一種，便是兩支巨大LASER，當它不攻擊時，是有保護罩的，所以玩者要看準機會在它攻擊之時向它還擊；而它的第二型態則是一隻會飛的怪物，其攻擊有多種，最首先是從天而降的大石，這些石的攻擊力不強，不過它造成的「爆風」則會傷及玩者，所以玩者要小心那些「爆風」；其次便是大火柱，先是三條，不過到後期則是四條，記着要在火柱之間避過；第三是龍捲風，這是最難避的，真是絕對考玩者的反應；最後便是它直接的衝過來，這才最易避，因為它只會在中央的位置衝過來………所以，大家應該懂得怎樣做了。





秘技工場

By: Agent X · Glen

1級猛料 四款有趣秘技

遊戲：Winter Heat
機種：Sega Saturn

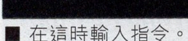
赤足比賽？！

在比賽項目畫面出現時，便輸入以下指令：「←、←、←、→、→、→」。成功的話，當進入比賽時，便會發現人物會以沒有雪橇的狀態下比賽。雖然非常有趣，不過速度會因此而減低，要取勝利便有點困難了。

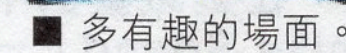
可使用此秘技的比賽項目：

SKI JUMPING、DOWNHILL、SKELETON、SLALOM、AERIAL SKIING、BOBSLEIGH及SNOWBOARDING七項。





■ 在這時輸入指令。



■ 多有趣的場面。

跳遠花式

此秘技主要是在SKI JUMPING時使用。當玩者按鍵起跳時，便輸入：「↓、↑」，然後將角度調校到60度，到時選手便會跳出一個空翻來。另外，在同樣地方輸入「←、→」的話，便會在空中表現出一些有趣的花式。



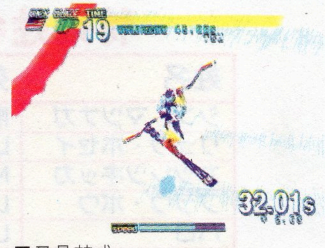
■ 在這時輸入。

■ 成功了！

■ 這姿勢又值多少分？

DOWNHILL比賽時之秘技

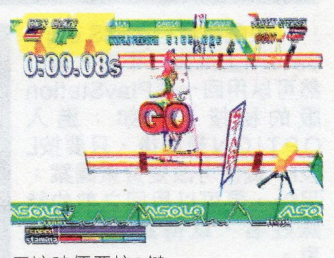
在比賽時，玩者除了可以按鍵來加速之外，還可以按「↑」來將速度增加約30％。此外，在跳越斜坡前，先把方向鍵轉一圈，然後才按鍵起跳。成功的話，選手在跳越斜坡時，亦會表現出一些花式來。



■又是花式。

增加回復體力的速度

玩者在參與CROSS COUNTRY SKIING時，當比賽出現“GO”時，便按著A鍵不放。之後，玩者便會發現選手回復體力的速度，比起原來的速度增加了不少，那樣無形中增長了加速的時間，令勝利變得更為容易。

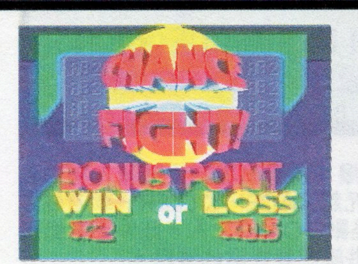


■這時便要按A鍵

2級勁料 CHANCE FIGHT！

遊戲：REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL
機種：Sega Saturn

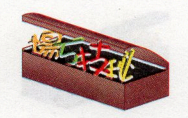
在一個回合中，只要能夠向對手挑撥達五次以上；當挑戰下一對手時，便會自動進入只有一個回合的「CHANCE FIGHT」模式。開始時，對手會以隨機出來向玩者挑戰，而雙方的Power Gauge可能會以全滿的狀態出場；或者是雙方皆能使出超必殺技的狀態。若果玩者能夠戰勝對手的話，便可以獲得一倍的分數；相反若失敗的話，仍可以獲得一半的分數。另外，此模式只會出現一次，之後便不會再度出現，故此玩者應好好把握這個機會。



■ CHANCE FIGHT！



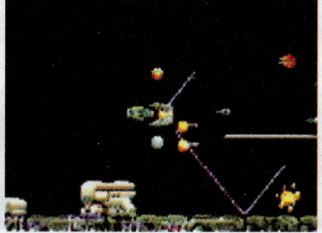
■ Power Gauge全滿。



2級勁料 選關及增減戰機移動速度

遊戲：R-TYPES
機種：PlayStation

在標題畫面中，快速輸入以下指令：「L2×10、R2×10」；成功的話，便會聽到一下音效。之後在遊戲中，按START鍵暫停，便會發現當中增加了「選關」一欄，只要按方向鍵左或右便可自由選關。



■連ENDING也可隨時觀賞。

另外，在遊戲中按START鍵暫停，然後按著L2鍵輸入：「→、↑、→、↑、↓、←、↓、←」，之後只要仍然按著L2鍵，便可以按○鍵來增加速，又或者按×鍵來將戰機的速度減慢。



■在這畫面輸入便可。

2級勁料 無限增加球隊資金及球員能力

遊戲：FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
機種：PlayStation
提供者：黃旭航

無限資金：在遊戲畫面中選擇「Customize Squad」一項，然後進入「Team Edit」，之後便輸入「L2、L1、□、×、□」。成功的話，便可以選擇設定原本不能調整的球會資金數量，到時想要幾多就俾幾多給你，十分方便。



■球會便有足夠資金買球員了。

增加球員能力：同樣在遊戲畫面中選擇「Customize Squad」一項，然後進入「Player Edit」，之後便輸入「L1、L2、×、□、×」。成功的話，便可以隨意將球員的能力提升，而且完全沒有任何限制。



■如此能力，吃驚嗎！

2級勁料 特殊姓名大公開

遊戲：SDGUNDAM GCENTURY S
機種：Sega Saturn

遊戲雖然已改到Sega Saturn上推出，不過大家仍然可以用回一些PlayStation版的秘技，例如：進入OPTION畫面後，只要按L及R 鍵便可改變背景圖案；另外，更可以用回之前的特殊姓名，以得到不同的效果。



■各特殊姓名均有不同的效果。

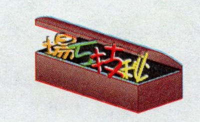
特殊姓名一覽表

姓名	效果
シン・マツナガ	階級變為大尉
リュウ・ホセイ	Level 3，階級變為大尉
カツレツキッカ	NT會增加到70
フラウ・ボウ	Level 1
ハロ	Level 1
シャクティ	NT會增加至90
B・ジョーカー	Level變為ACE 2
J・I・ダイヤ	Level變為ACE 2
K・エース	Level變為ACE 2
Q・T・スペード	Level變為ACE 2
キラル・メキレル	Level 5
リリーナ	Level 1，階級變為大尉
リョウ・ルーツ	Level 5
テフ・スタリオン	Level 5
ランドール	Level 5
ガンズ	Level 5
ゴットン・ゴー	Level 1，NT變為0
ダニー	Level 4
テル	Level 3
テューン	Level 3
ロンメル	Level 4

隱藏人物、SPECIAL GALLERY

遊戲：ULTRAMAN Fighting Evolution
機種：PlayStation

使用八位人物來將遊戲打爆，便會出現四位隱藏人物，包括：宇宙恐龍ZETTON、異次元超人ACE、KILLER、軍刀暴君ALIEN MAGMA及古代怪獸GOMORA。此外更會出現「SPECIAL GALLERY」，提供該四隻怪獸的資料。



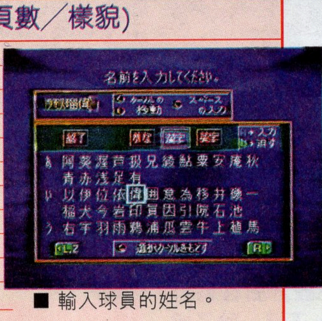
2級勁料 創造強大實力選手

遊戲：實況足球3
機種：N64

在OPTION畫面中，進入「選手作成」一項，然後根據下表將球員的位置、姓名、膚色等輸入。成功的話便會發現該球員的能力，與世界知名球員的能力相若，這樣玩者便可以創造一名真正世界級的球員了。



位置	姓名	膚色(頁數／樣貌)
GK	ロジルマール	2/H
DF	ロロマテウス	4/F
DF	ロロバレージ	2/C
DF・MF	ロブッフバルト	4/C
DF・MF	ベッケンバウアー	2/D
MF	ロロジーコ	
MF	ロロリネカー	2/F
MF	ラモス瑠偉	7/B
FW・MF	D・マラドーラ	7/E
FW・MF	リトバルスキー	2/G
FW・MF	ロロクライフ	2/B
FW・MF	ロプラティニ	2/A
FW・MF	ロアルシンド	4/G
FW	ロスキラッチ	1/G
FW	ロロウェア	9/F


■ 輸入球員的姓名。


■ 韋亞？！

3級好料 主角變身成為外星人

遊戲：COURIER CRISIS
機種：PlayStation

在遊戲畫面選擇進入「SAVE/LOAD」模式，然後在「LOAD」畫面中使用輸入Password一項。之後，便輸入以下密碼：「XFIFTYONEX」。成功的話，主角便會變成外星人，非常有趣。




■連外星人都被炒魷魚！

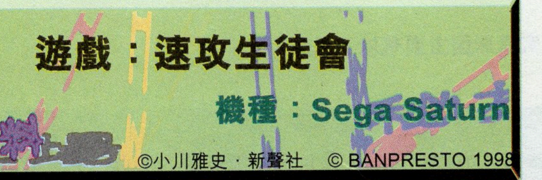
3級好料 令Macky的Partner消失

遊戲：TWINKLE STAR SPRITIES
機種：Sega Saturn

先在標題畫面進入Saturn Mode，然後在人物選擇中使用Macky。當Load碟時，便著按「XY、Z」三鍵不放，直到遊戲開始時，便發現Macky的Partner消失了；惟此秘技只能使用一個回合，到下一回合時，便要重新輸入了。


■ 輸入前。


■ 輸入後。



2級勁料

遊戲：速攻生徒會
機種：Sega Saturn

上期公開了三名隱藏人物的使用方法，今期則為大家介紹各人的出招方法：

宇宙番長

招式	出招方法
波動崩拳	↓↘→+P
波動爆雷	↓↙←+P
波動激砲*	↓↘→+PP
反射LASER砲*	↓↙←+PP

影之服部菜樱子

招式	出招方法
霞切	↓↘→+P
猿渡之術	←↓↙+P
超忍法爆炎猿舞*	↓↙←+KK

叛變之本多愛

招式	出招方法
本多連打	P(連按)
本多對空	→↓↘+P
本多人工飛道具	↓↘→+K
Mega本多對空*	→↓↘+PP
Mega本多Dive*	(空中時)→↓↘+PP
本多鐵球*	↓↘→+KK
本多Switch On*	→↓↘+KK

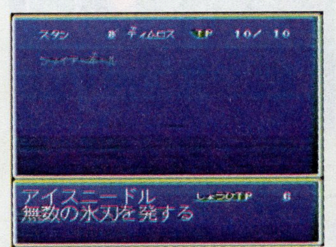
*必殺技
P：拳
K：腳



3級好料 使用未習得的魔法

遊戲：TALES OF DESTINY
機種：PlayStation
提供：盧仲賢

在此聲明，由於本秘技或會影響遊戲的正常進行，所以玩者應預先將遊戲SAVE，以策安全。至於使用的方法就是：戰鬥的時候，進入咒文畫面中，然後按著「↑」不放。一會之後當游標突然由畫面上方，去到畫面的下方時，便可改為一下一下的按，不久便可發現一些未習得的魔法在畫面下方出現。不過，若果玩者的TP值是10的話，便只可以選擇一些消費TP值10或以下的魔法，至於超過主角TP值的魔法，玩者仍然是不能使用的。



■不斷的按著↑便可。



■ 可以使用未曾學習的魔法了。

J-LEAGUE 創造職業球會 2



SLG　MPLY　MEM
製造商：SEGA　發售日：11月20日
價格：5800日圓
SEGA SATURN

By: Agent X · Glen

死球球員的選用

在比賽開始之前，玩者是可以觀察對手所排出的陣式及戰術，以作出一些針對性的打法，務求做到先發制人的效果。不過，除了戰術變更之外，玩者更可以選擇一些善於踢死球的「專家」來開罰球、角球，以及扮演「十二碼」的劊子手。而在選擇主射「十二碼」的球員時，有一點是大家必須留意：能夠成為「十二碼」劊子手的球員，並非一定是前鋒或射球力最高的球員，而是一些擁有較高精神力的球員。若以同一射球能力的球員來比較，便會發現擁有較高精神力的球員，其命中率絕對會比較差的球員為佳。另外，在設定開罰球和角球的球員時，玩者亦可向教練詢問一下意見，以達至最佳戰術效果。



選用球員主踢死球時，教練所提供的意見

LEVEL	評　價
H	依賴他開死球是苛刻的要求，選擇其他球員或能製造出機會的。(セットプレイを頼むのは厳しそうですね。チャンスを活かしたいない別の選手にしましょう。)
G	任用他開死球是有點不安，必須要其他球員進行跟進，入球機會並非完全沒有的。(セットプレイを任せるには不安が残りますね。何らかのフォローが必要になるでしょう。チャンスを活かしきれないかもしれません。)
F	雖然還有點不安，但選擇他還是一個不錯的想法。祈望能夠一腳將球送入網中。(少々不安が残りますがセットプレイなら彼に任せても良いと思いますよ。狙い通りに蹴ってくれる事を祈りましょう。)
E	開死球的技術十分安定，能造製造出機會，值得信賴的選手。(セットプレイの技術も安定していますし、きっとチャンスを活かしてくれますよ。頼れる選手ですね。)
D	開死球的技術得到公認，絕對可以放心任用。其控球技術足以命中目標。(セットプレイにはかなり定評がありますね。彼なら安心して任せておけますよ。狙い通りにコントロールしてくれますよ。)
C	擁有高水準技術，任用他已沒有任何問題了，期待著他的表現。(高い技術を持つ彼に任せておけばセットプレイは何の問題もないでしょう。きっと期待に応えてくれるでしょう。)
B	世界級的水準，任用他已沒有任何問題了，應該會有出人意表的結果。(世界レベルの技術を持つ彼ならセットプレイは何の問題もありませんよ。きっと期待以上の結果が出るでしょう。)
A	已到達世界最高水準的位置，藝術性的踢法，連觀眾亦期待著他的表演。(世界最高峰とも言える芸術的なセットプレイが見れますよ。きっと観客も期待していると思います。)

不滿

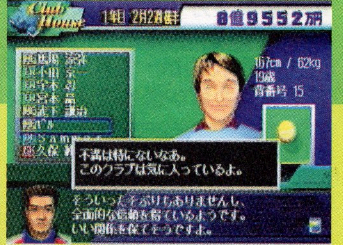
球員出現不滿，甚至因此而迫令離隊的情況，究其原因主要有以下五點：

1. 薪酬過低

當球員察覺到自身的能力與薪酬不成正比時，便會爆發不滿以希望能夠增加薪酬幅度。出現這種情況主要是薪酬較低的球員，其能力在比賽之中得到快速的成長，而漸漸對自己的目前的薪酬產生不滿。另外，大家要留意的是：若球員近況奇佳的話，則出現不滿的機會便會大大增加。

解決方法：在與球員進行續約時，將薪酬大幅度增加便可。





2. 與監督出現分歧

球員對監督產生分歧，主要是由於球隊的戰績不佳，球員便將責任推到監督的身上，因而產生不滿。不過，就算玩者立刻更換監督，亦會引起另一些球員對新監督的不滿，令球隊處於一個非常不利的境地。

解決方法：玩者招攬監督時，應注意其對球員的訓練取向。此外，若不滿的球員是球隊的重心，或大多數球員均出現不滿的話，便應大刀闊斧立刻更換監督。相反地，便應考慮放棄該名不滿的球員了。

3. 球員之間出現不協調

遊戲中，球員與球員之間是否有默契，主要是通過「連攜力」表現出來。惟當比賽了一段時間後，仍發現一些球員與其他隊友的「連攜力」並沒有任何改善的話，便需要小心該球員或與隊友之間出現不協調的現象而提出不滿。除此之外，在「Meeting」(ミーティング)中，大家可以發現某些球員是重視個人技術，而另一些球員則重視球隊的組織力；這些不同取向的球員會因此而產生分歧，逐漸形成不滿。

解決方法：惟有放棄該名不滿的球員；但若果不滿的球員是不只一位的話，便需要小心選擇，而最好的方法就是在移籍球員前先將遊戲紀錄，之後便可以通過放棄不同的球員來找出那位才是「搞事」之人。

4. 長期列為後備

很多球員會因為長期處於後備，而以為自己已不再受到重視，所以產生出不滿及離心的情況。
解決方法：將球員送到海外留學，而且選擇較長的年期，便可平息球員的不滿。

5. 球隊戰績不濟

不用多說，球隊戰績每況愈下，尤其長期皆處於下游的位置的話，有實力的球員自然會對球會前景感到失望，因而產生離隊他投的想法，不滿亦隨之而來。
解決方法：只要球隊的表現有所復甦，便可平息不滿。

球員不滿情況表示一覽

關係	評價
破裂	蓄積された不満が爆發しそうですね。このままでは移籍もありえますよ。早期の處置が必要です。(長久累積的不滿已爆發，只有將球員移籍，而且應盡快處理)
惡劣	かなり不満がたまっているようです。このままでは試合に差し障りますね。(已有相當的不滿，而且亦影響到比賽中的表現)
不滿	少しずつですか不満を口に出し始めていますね。とりあえずは問題なさそうですが……(開始有少許不滿，而且受到一些問題所困擾……)
正常	氣になっている事があるものの、たいした事ではないようです。(沒有要留意的事、亦沒有任何特別的事情發生)
良好	そういったそぶりもありませんし、全面的な信頼を得ているようです。いい關係を保てそうですよ。(沒有任何不滿，而且得到球員完全的信賴，有著良好的關係)

各 EVENT 出現條件一覽



青年軍設立 (ユース設立)

出現條件：在成為J-LEAGUE球隊之後第二年便會出現。
效果：成立了青年軍之後，在每年的新人獲得時便會出現由青年軍提拔的球員。雖然青年軍是需要一定的設置及維持費用，但是對於球隊的未來仍是一項非常值得投資的項目。

球會遊戲化 (クラブゲーム化)

出現條件：只要能得到遊戲軟件製造公司成為贊助商便可。
效果：遊戲以球隊作為主題來販賣，既可以增加球會的臨時收入，甚至另一些知名度較低的球員，亦因此而得到廣大的球迷所認識。

商品發售 (グッズ発売)



出現條件：1.球場中需要設有商品販賣店；2.得到玩具製造公司成為贊助商。
效果：由於得到玩具製造公司替球會開發了一些新的「打氣」商品，因而吸引了不少球迷爭相購買，令球會的知名度增加。

名物発売

出現條件：1.球場中需要設有咖啡店(喫茶店)；2.得到總合果子(糖果)製造公司成為贊助商。
效果：由於有新的食品推出，自然令咖啡店的收入在一定期間內得到大幅度上升，亦間接令球會的收入增加。

選手 TV CM 參演



出現條件：1.前年為J-LEAGUE總冠軍；2.得到以下任何一間公司成為贊助商：大手自動車製造、AV機器製造及運動鞋製造。
效果：得到J-LEAGUE總冠軍後，便會在球隊中挑選一名球員來拍攝廣告。當然球會所得到的便是臨時收入；至於該拍攝廣告的球員，其知名度亦會因此而大大提高。

設立球會HOMEPAGE (公式HP解説)

出現條件：得到廣告會社成為贊助商。
效果：在INTERNET上，設置球會的專屬網頁，以發放球會的最新消息。一方面可以增加球會的知名度；另一方面，亦會增加球迷會會員的人數。

球隊專用巴士 (クラブバス)



出現條件：1.資金達到100億或以上；2.擁有CLUB HOUSE以及球場的全部設施。
效果：球會資金在所有設施齊全之下，還剩餘100億以上的話，便可以購入球會專用巴士。那樣以後球隊參加一些國際比賽及進行海外集訓時，所需要的經費便會因此而大幅減少。

巴士路線擴大 (バス路線拡大)



出現條件：1.得到巴士或鐵路會社成為贊助商；2.球會根據地的級別達到大都市或以上。
效果：出現這個情況，乃因為球會根據地的交通網絡得到改善，故令一些距離較遠的觀眾也可到來欣賞比賽。入場的人數和收入方面，自然亦因此增加了不少。

成功申辦 INTERNATIONAL CUP (インターナショナルカップ開催決定)



出現條件：曾得到INTERNATIONAL CUP的視察；2.玩者成為日本代表隊的監督。
效果：世界最大的足球比賽項目，也是球迷夢寐以求的事。而對於所處球會根據地的市民來說，亦是一種無限的光榮。

海外 VIP 來訪



出現條件：1.球場中設有VIP室；2.球會要有一定的知名度；3.球會的根據地成功獲得舉行一些國際比賽。
效果：由於有一些外國球隊到來參賽，所以吸引了重要的人物到場觀戰。這樣會令電視台的收視率以及入場人數得到大幅度的增加。

名譽市民

出現條件：帶領球隊成為INTERNATIONAL CUP冠軍。
效果：成為INTERNATIONAL CUP冠軍，對於球會根據地確實帶來不少的益處。首先球會根據地的地價會因此而大幅升值；另外，當地市民對於足球的熱情亦有一定程序的增加。故此，能獲得名譽市民的你，絕對是當之無愧。

寶石販賣



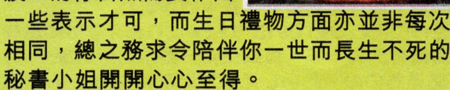
出現條件：1.資金達到500億或以上；2.擁有CLUB HOUSE以及球場的全部設施；3.玩者所經營的球隊已有40年或以上。
效果：沒有。只能說這是象徵球會成長歷史的一種表示。



秘書生日 (秘書プレゼント)



出現條件：1.當日為秘書生日的日子；2.資金達到300億或以上。
效果：秘書生日，身為波士的你自然需要作出一些表示才可，而生日禮物方面亦並非每次相同，總之務求令陪伴你一世而長生不死的秘書小姐開開心心至得。



怪我退團

出現條件：連續在比賽及練習中受傷。
效果：球員因為在比賽及練習中受傷，所以而被迫提早「收山」。對於球隊來說，會因此而損失一名球員，故此玩者應小心照顧經常受傷的球員，避免給予過份的操練。

選手の引退



出現條件：球員到達了退休的年齡。
效果：當球員已到達45歲如此高齡時，便需要為該球員的退休作好心理準備。另外，就算球員本身的合約仍未完成，都會因為其退休而自動無效。

球探與球員

球探的工作就是為大家尋找一些超級球員，以增強球隊的實力。不過，一些擁有超強實力的球員，是會和某位球探有著十分密切的關係。故此，若玩者能夠先聘用那些球探的話，便有很大的機會得到超級球星的加盟。



球員名字	國籍	位置	評級	對應球探
飯島　潤一郎	日本	GK	S	井上　大、岡山　剛
森崎　敬	日本	DF	SS	金村　陽一、野口　充、長瀬　充
奧村　辰彥	日本	DF	S	三田　純一、野口　充、藤堂　真、光岡　晃
森馬 (バウアー)	德國	DF	SS	ハインツ
牧野　高志	日本	MF	SS	金村　陽一、近藤　俊彥、田代　邦江
杉下　龍次	日本	MF	S	三田　純一、近藤　俊彥、藤堂　真
馬勒當拿 (マルドラド)	阿根廷	MF	SS	ディアス
河本　鬼茂	日本	FW	S	阿部　聰、岡山　剛
井上　道哉	日本	FW	S	三田　純一、藤川　真彥、宇野　潤、阿部　聰
朗拿度 (ロナルド)	巴西	FW	SS	ホセ

秘密武器－後備球員精選 (海外球員編)

能夠堪稱為強隊的隊伍，除了需要有十一名有份量的正選球員之外，其後備的力量亦不可輕視。因為當一些正選的球員的表現不如理想，甚至落後而需要改變打法時，只要所換入的後備球員能發揮出人意料的表現，便有扭轉劣勢甚至反敗為勝的情況出現。而以下所介紹的，就是在後備出場時是會有突出表現的球員，大家務必密切留意：



解說

等級：球員平均能力值(SS為最高，然後為S、A、B、C……，如此類推)
體力：球員在體力成長方面的進度
早－早熟型；常－一般；晚－晚成型
知力：球員在知力成長方面的進度
早－早熟型；常－一般；晚－晚成型
疲勞度：球員在練習後容易疲儣的程度(S表示疲勞程度最少，然後為A、B……，如此類推)
受傷度：球員在練習及比賽後容易受傷的程度(S表示容易受傷的機會為最少，然後為A、B……，如此類推)
脾性：球員容易發脾氣的程度(S表示最和善，然後為A、B……，如此類推)

海外球員

南美及中北美洲

位置	姓名	國籍	等級	體力	知力	疲勞度	受傷度	脾性
GK	迪拿告魯斯 (デラクルス)	巴拉圭	S	晚	常	A	C	F
DF	艾迪亞 (トルレ)	巴西	A	晚	常	G	G	E
DF	沙路加度 (サルガド)	墨西哥	B	常	常	F	G	C
DF	菲迪利高 (フェデリコ)	阿根廷	S	早	常	F	E	B
DF	維里斯亞 (ヴェネジアン)	智利	B	早	常	B	G	G
DF	馬沙路 (マーシャル)	美國	B	常	早	A	B	C
DF	菲奧利奧 (フィオリオ)	巴拉圭	B	晚	常	A	G	A
DF	艾甸阿路 (エデュアルド)	烏拉圭	A	常	常	A	C	D
MF	丹尼遜 (リベイロ)	巴西	S	早	早	B	D	C
MF	茲美洛 (ジメーノ)	哥倫比亞	A	常	晚	E	B	D
MF	拿巴路 (ナバーロ)	墨西哥	A	早	常	G	C	B
MF	馬勒當拿 (マルドラド)	阿根廷	SS	早	早	E	A	F
MF	寶拿斯高 (ボナシック)	智利	A	常	早	G	F	E
FW	朗拿度 (ロナルド)	巴西	SS	早	晚	A	B	A
FW	卡尼蘭 (カレーラ)	巴西	S	常	常	D	E	D
FW	馬利奧 (マリオ)	巴西	S	常	晚	D	D	F
FW	美狄羅斯 (メディロス)	巴西	S	早	常	E	D	C
FW	艾斯派拿 (アラミーロ)	哥倫比亞	S	早	晚	B	C	E
FW	加歷里斯 (カニレス)	阿根廷	S	常	常	D	D	E
FW	基路基比 (ケルケベ)	阿根廷	S	早	早	C	D	A
FW	巴迪斯圖達 (バスタマンテ)	阿根廷	S	常	常	A	B	A
FW	肯尼基亞 (デステファン)	阿根廷	SS	早	常	C	C	B
FW	鐘斯 (ジョーンズ)	美國	A	早	常	F	C	D
FW	域拿路巴 (ヴィラルバ)	巴拉圭	B	常	晚	G	E	E

歐洲

位置	姓名	國籍	等級	體力	知力	疲勞度	受傷度	脾性
GK	路杜域高巴 (ルドヴィコバ)	捷克	A	晚	早	A	C	B
GK	富利達斯 (フレイタス)	葡萄牙	A	常	早	C	E	E
GK	米哈洛夫 (デルザンスキー)	保加利亞	A	常	早	D	A	C
GK	維斯里斯古 (クァシレスク)	羅馬尼亞	A	常	晚	B	G	A
DF	希馬 (フレーベル)	德國	S	常	常	D	D	C
DF	古利高里 (グレゴリー)	法國	A	常	早	B	F	E
DF	費杜 (ツィント)	丹麥	A	晚	常	D	C	S
DF	菲利奧 (フェレリオ)	西班牙	A	常	早	C	F	D
DF	盧古艾拿斯 (ノグエイラス)	西班牙	A	常	常	S	B	D
DF	林馬 (ベレンツェン)	荷蘭	A	晚	常	S	G	D
DF	米洛狄 (ミロッティ)	意大利	S	晚	晚	G	F	S
DF	高巴捷夫 (コバチェフ)	保加利亞	A	早	晚	S	E	C
DF	杜寧斯基 (ドレンスキー)	保加利亞	S	常	早	C	A	D
DF	約克臣 (ヨハンソン)	瑞典	A	早	早	B	E	C
DF	尼路臣 (ニルソン)	瑞典	A	早	早	B	E	C
DF	佐臣 (ジョンソン)	瑞典	S	晚	常	B	S	E
DF	比迪 (ベルデ)	比利時	A	晚	常	A	F	D
DF	沙基 (ジャッセン)	比利時	S	晚	常	F	C	D
DF	美拉施 (メラッツィ)	瑞士	B	常	常	D	B	C
DF	哲斯 (ジェンス)	瑞士	B	晚	常	G	B	B
MF	觀基路 (クンケル)	德國	A	常	晚	F	G	B
MF	法蘭高 (フランク)	德國	S	常	早	D	F	E
MF	巴亞 (パラット)	法國	S	晚	早	F	F	S
MF	贊高布臣 (ジャコブセン)	丹麥	A	早	常	D	A	E
MF	巴洛斯 (バロス)	西班牙	A	晚	常	A	A	S
MF	斯卡捷夫 (ツィガチェフ)	俄羅斯	A	早	常	F	G	D
MF	洛多馬 (ノートマン)	荷蘭	A	常	晚	D	S	D
MF	蘇拿 (ソラリ)	意大利	S	晚	晚	C	A	S
MF	碧咸 (ボーレット)	英國	S	早	常	D	G	C
MF	迪蒙夫斯基 (ディモフスキー)	保加利亞	A	早	早	E	F	S
MF	艾杜里 (エンドレ)	羅馬尼亞	A	常	早	G	F	E
MF	艾加魯杜 (エカルト)	羅馬尼亞	A	早	早	E	D	C
MF	杜利沙 (ドリンジャー)	羅馬尼亞	A	早	常	E	F	E
MF	彼迪斯達 (イザクセン)	挪威	B	晚	常	C	B	C
MF	史迪芬 (ステファン)	比利時	A	晚	晚	B	G	D
MF	史迪魯 (スティール)	比利時	A	常	晚	C	G	C
MF	芝巴洛比治 (ジョバノビッチ)	南斯拉夫	A	常	常	S	F	E
MF	祖高域 (ダバカン)	南斯拉夫	S	常	常	C	E	B
MF	哥蒙施斯基 (コモシンスキー)	波蘭	A	常	常	D	B	B
FW	卡舒亭 (カースティン)	德國	A	常	常	E	F	B
FW	倫基 (ルンゲ)	德國	S	常	常	E	G	D
FW	比亞荷夫 (ミュンスター)	德國	SS	常	常	D	D	C
FW	洛高 (ナタン)	法國	S	常	常	F	F	A
FW	波杜利溫 (ポートヌゥーヴ)	法國	S	早	早	C	D	C
FW	拿斯蒙臣 (ラスムーセン)	丹麥	A	晚	常	B	S	B
FW	普波斯基 (ダネソヴァ)	捷克	A	晚	晚	A	A	B
FW	魯爾 (ラヴァール)	西班牙	S	早	早	E	D	B
FW	亞芳素 (ビスカス)	西班牙	SS	常	早	S	S	B
FW	高尼雲洛夫 (シルロフ)	俄羅斯	S	常	早	A	F	C
FW	波魯索夫 (ボルショフ)	俄羅斯	S	早	早	E	B	C
FW	紐狄布姆 (ニューテブーム)	荷蘭	A	常	常	E	S	C
FW	艾古巴度 (エグバート)	荷蘭	S	早	晚	F	E	E
FW	柏金 (ファンデンバーグ)	荷蘭	SS	早	常	E	G	A
FW	古華特 (フォーリット)	荷蘭	SS	常	常	D	E	C
FW	方坦拿 (フォンタナ)	意大利	A	早	早	C	A	C
FW	狄路比拿 (デルベーネ)	意大利	S	早	常	F	D	D
FW	比拿利 (ピネリー)	意大利	S	晚	常	D	E	E
FW	卡沙拉基 (ロゼイ)	意大利	SS	早	早	D	G	D
FW	巴治奧 (ピアジオ)	意大利	SS	早	早	F	G	D
FW	夫歷查 (フレッチャー)	英國	S	早	常	A	F	A
FW	連杜拿 (リントナー)	英國	S	早	早	D	E	S
FW	奧利域連拿 (オリヴェイラ)	葡萄牙	A	早	常	B	A	B
FW	雷哥斯達 (エステベス)	葡萄牙	SS	早	晚	C	F	S
FW	史岱哲哥夫 (ストイコフ)	保加利亞	S	晚	晚	B	D	G
FW	卡杜祖 (カドチョウ)	羅馬尼亞	S	常	晚	B	S	D
FW	馬古拉杜 (マークランド)	瑞典	A	常	常	G	S	S
FW	K. 安達臣 (アントス)	瑞典	S	晚	晚	A	S	S
FW	鄧尼 (ダーウィン)	瑞典	S	常	常	B	B	B
FW	米積杜域 (ボバシッチ)	南斯拉夫	S	常	常	S	F	C
FW	積艾路斯基 (ジエルスキー)	波蘭	A	常	晚	F	C	B

亞洲

位置	姓名	國籍	等級	體力	知力	疲勞度	受傷度	脾性
GK	阿拉治 (アラジ)	沙地阿拉伯	A	常	晚	D	C	B
GK	徐東明 (リースニュン)	南韓	A	常	常	D	G	B
DF	阿魯沙度 (アルサウド)	沙地阿拉伯	B	常	常	F	B	D
DF	李敏成 (イムジンワン)	南韓	B	常	早	G	E	S
DF	札夫尼 (ザフレ)	阿酋聯	B	早	早	A	D	D
DF	沙以度 (サイード)	阿酋聯	B	常	常	E	B	S
DF	沙路加奧 (シャルカウ)	科威特	B	常	晚	E	C	C
DF	拿比路 (ナビル)	伊拉克	B	早	早	E	E	F
MF	阿魯沙芬路 (アルサファル)	沙地阿拉伯	A	晚	晚	C	G	D
MF	古沙迪 (ウォンサディット)	泰國	B	常	常	A	C	B
MF	阿比齊 (アピチャイ)	泰國	A	常	晚	A	F	E
MF	哈基蒙 (ハキーム)	阿酋聯	A	晚	早	B	C	A
MF	彭偉國 (タニャントン)	中國	B	常	晚	F	B	B
MF	阿路艾沙 (アルエッサ)	伊拉克	B	常	常	B	F	B
MF	阿路法利斯 (アルファレス)	伊拉克	A	常	晚	G	S	D
MF	尼古達路夫 (ネクタロフ)	烏茲別克	B	常	晚	C	S	E
FW	李相潤 (キムジョンデク)	南韓	S	常	晚	B	E	E
FW	崔龍洙 (チョジョンホ)	南韓	S	早	常	E	D	A
FW	阿魯沙富 (アルサフ)	科威特	A	早	早	A	B	E
FW	阿飛華 (アフィファ)	卡塔爾	B	早	常	B	F	D
FW	阿魯亞華迪 (アルアワディ)	伊朗	A	晚	晚	B	D	E
FW	赫臣 (ハッサン)	伊朗	B	常	晚	G	E	D
FW	蒙度拿古 (ムトラク)	伊拉克	B	常	晚	F	G	C
FW	李衡玉 (リハンイョン)	北朝鮮	B	晚	早	E	G	E

非洲

位置	姓名	國籍	等級	體力	知力	疲勞度	受傷度	脾性
DF	寧士巴古 (レンスバーグ)	南非	B	早	常	A	S	B
DF	艾路查路加 (エルザルカ)	希臘	S	早	早	F	F	A
MF	卡雲加 (カワンガ)	贊比亞	B	常	晚	S	F	E
MF	尼加遜 (ネガシュ)	南非	B	早	常	F	E	C
MF	魯加斯 (ルーカス)	南非	A	常	早	G	S	A
MF	積基亞 (ザキア)	突尼斯	B	常	常	A	A	C
MF	哈佐路 (ハゾール)	摩洛哥	B	晚	常	C	G	C
MF	馬路尼夫 (マルネウ)	尼日尼亞	S	早	常	B	S	C
FW	蒙杜加 (ムトンガ)	贊比亞	B	早	晚	E	C	C
FW	蒙巴 (ムンバ)	南非	B	常	常	A	B	S
FW	夏迪蒙 (ハデム)	希臘	B	晚	早	D	E	B
FW	沙明達 (シャメンダ)	加納	A	早	早	S	D	G
FW	米拿 (メラ)	喀麥隆	S	常	常	E	C	A
FW	哈多高 (ハドグ)	尼日尼亞	B	常	常	B	B	E

text：積奇

SRPG　製造商：NEVERLAND COMPANY
發售日：1月29日　售價：6800日圓
MEM　SEGA SATURN

作為見習洞仙的你，一開始對仙窟的制作一定感到陌生吧，但不用擔心，這個研究坊會由基礎開始，助你步向成為真正洞仙之道！

仙窟活龍大戰 CHAOS SEED

贈給見習洞仙的仙窟制作入門！！

洞仙的工作主要有4個，第一當然是制作你所需要的房間，跟着便是仙獸的召喚和房間的管理，再來是與入侵的敵人作戰，最後便是把生產房間所生產的能量放進龍穴爐。要記着一點，這遊戲是以Real Time形式進行，於限制時間內，所有的事物也可以有很大的轉變。筆者有一建議，大家可以先把擊退入侵者和破壞飛天石出口作為優先工作，再把剩餘的時間用來管理仙窟，這樣可有助大家把仙窟的管理變得更完善。



■因起初不習慣仙窟的管理，還是不要胡亂增加房間為佳。

■已制作的房間是不能改變的，沒有計劃的建設會很難收拾。



■圖中如霧一樣的便是飛天石

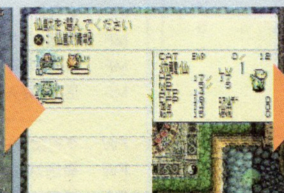
仙窟運作的基本



■先用練丹房間來生產仙丹。



■再用仙丹於召喚房間召喚仙獸。



■利用仙獸搬運仙丹往生產房間。



■把生產房間的能量送進龍穴爐。



■一定數量後便能完成任務。

良好的工作效率能使仙窟強化！

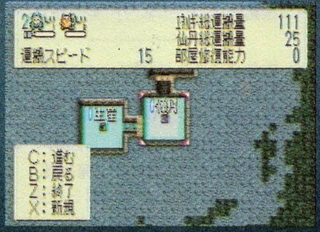
制作仙窟的主要目的，是把生產了的能量（エネルギー）放進龍穴爐。最初要以提高生產房間的效率作為重點，再好好利用各個房間的機能，慢慢熟習「仙窟」的系統，這樣你也可以制作出優良的仙窟啊！



■最低限度要有生產、練丹和召喚3個房間，這樣仙窟便能運作了。

生產、練丹是一起的！

為了強化生產房間，練丹房間所造的仙丹是必要的。先要把生產房間和練丹房間設在一起，跟着把來往這兩個房間、用作搬運能量和仙丹的仙獸定為一隊，這是仙窟運作的基本形態。

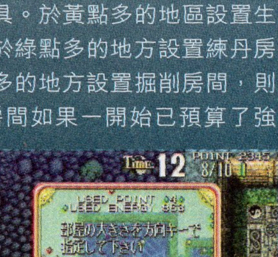


■把搬運仙丹和能量的仙獸設為一隊，來回生產與練丹房間。

應把房間擴大嗎？

■這個便是風水盤，盤中不同顏色的「點」便是各種不同「因素」。

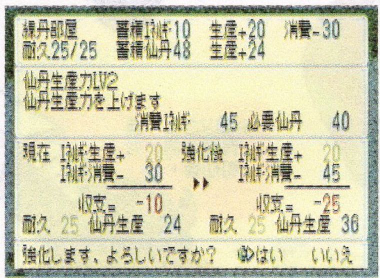
房間的生產能力，會因為掘削時的種種因素而有所轉變。當你面向牆壁，按緊C鍵拉後時，會喚出一個名叫「風水盤」的東西。於風水盤內，有三種不同顏色的「點」，黃色的代表能量，綠色的代表仙丹，而紅色的代表道具。於黃點多的地區設置生產房間，則可解決生產力不足的情況、於綠點多的地方設置練丹房間，則仙丹的生產力會提升、而於紅點多的地方設置掘削房間，則道具的發掘時間會縮短。生產、練丹房間如果一開始已預算了強化，則設置得越大越好。相反來說，擴大後對強化沒有多大效益的如召喚房間等，不用太過擴大亦可以。除了三種不同顏色的因素外，於風水盤上亦可看見該房間的風水屬性（有關風水方面可看本文的後半部分）。



■房間的大小也很重要的。

房間要順序強化

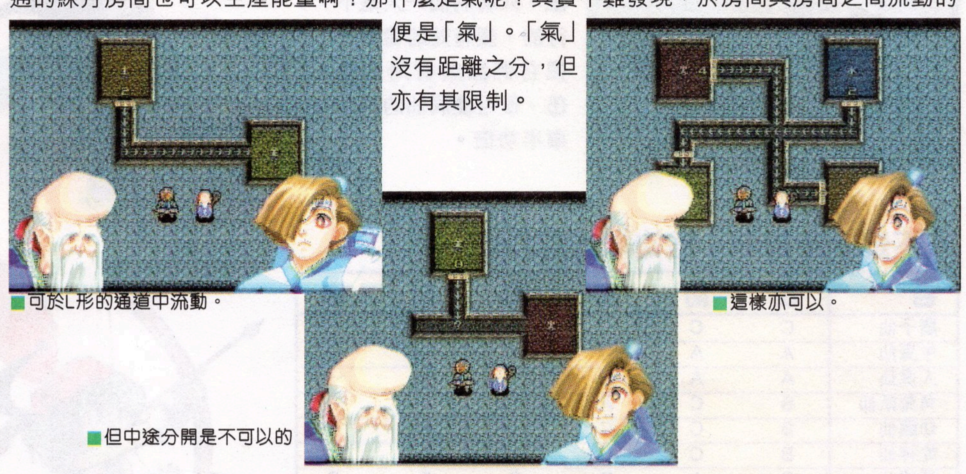
初期由練丹房間開始，就算不停把仙丹運送，也不能使生產力強化的。為了使生產力強化，靜心的把仙丹儲存是有必要的。只要存有一定數量的仙丹，再使用專門搬運能量的仙獸把能量運送來增加仙丹的生產量，這樣房間便可開始進行強化了。



■把練丹房間強化，仙丹的產量會隨之增加。

操縱風水，制作高級的仙窟！

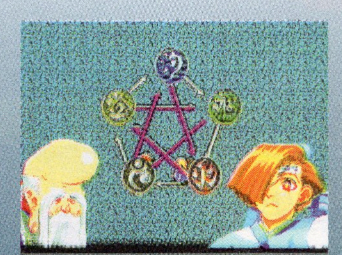
房間的強化，分為「基本強化」和「風水強化」2種類。基本強化是由一開始時，房間的大小和各種不同因素所決定。想靈活運用風水強化，把適量的「氣」流進房間是必要的。房間與房間的風水關係，只要超過必要量，房間的能力便會上升。只要把「氣」配合得宜，即使是普通的練丹房間也可以生產能量啊！那什麼是氣呢？其實不難發現，於房間與房間之間流動的便是「氣」。「氣」沒有距離之分，但亦有其限制。

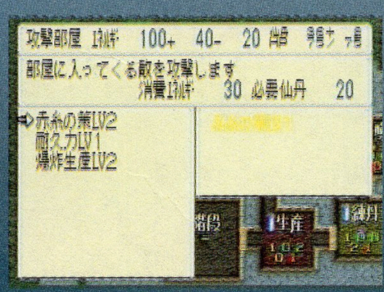

■可於L形的通道中流動。

■但中途分開是不可以的

■這樣亦可以。

遊戲內的風水共有五種，依次序木、火、土、金、水，是屬性良好的。房間的風水屬性是由房間的大小和位置所決定。


■大家於遊戲時按Y制可喚出一個風水屬性圖（戰鬥時除外），圖上的箭咀，白色是良好，而紫色則是相剋。



■配合風水，可產生不同的攻擊方法，也會有些記載在寶箱內的卷物中啊！

以下給各位提供一個「風水強化 Menu」，大家可以作為參考。

強化Menu	氣的需要量	效果	房間
赤糸之策 LV1—2	木1火2水1	攻擊進入房間的敵人	攻擊以外所有
跳氣之策 LV1—2	木2火3水1	攻擊進入房間的敵人	攻擊以外所有
仙雷之策 LV1—2	木2火4水2	攻擊進入房間的敵人	攻擊以外所有
武器掘削能力	木1火2金1	提升武器的掘削能力	掘削
防具掘削能力	木2火1土1	提升防具的掘削能力	掘削
道具掘削能力	土1金1水1	提升道具的掘削能力	掘削
爆炸生產 LV1—3	木2土1水1	會使用爆炸之計	攻擊以外所有
暴雷光生產 LV1—3	木2火1土1水1	會使用暴雷光之計	攻擊以外所有
閻魔針生產 LV1—2	木3火1土1水2	會使用閻魔針之計	攻擊以外所有
練壽願 LV1	合計2	提升能量的效率	所有
練壽願 LV2	合計3	提升能量的效率	所有
練壽願 LV3	合計5	提升能量的效率	所有
練壽願 LV4	合計8	提升能量的效率	所有
練壽願 LV5	合計13	提升能量的效率	所有
耐久力回復 LV1	木1火1水2	耐久力慢慢回復	所有
耐久力回復 LV2	木1火1水3	耐久力慢慢回復	所有
耐久力回復 LV3	木1火1水4	耐久力慢慢回復	所有
耐久力回復 LV4	木2火1水4	耐久力慢慢回復	所有
エネルギー生產力 LV1	火1土2	能量生產力上升	生產以外所有
エネルギー生產力 LV2	木1火1土2	能量生產力上升	生產以外所有
エネルギー生產力 LV3	木1火1土3	能量生產力上升	生產以外所有
エネルギー生產力 LV4	木1火1土4	能量生產力上升	生產以外所有
仙丹生產力 LV1	火1金2	仙丹生產力上升	練丹以外所有
仙丹生產力 LV2	木1火1金2	仙丹生產力上升	練丹以外所有
仙丹生產力 LV3	木1火1金3	仙丹生產力上升	練丹以外所有
仙丹生產力 LV4	木1火1金4	仙丹生產力上升	練丹以外所有
跳氣之策 LV1—4	火3金1	攻擊進入房間的敵人	攻擊
仙雷之策 LV1—4	火5金1	攻擊進入房間的敵人	攻擊
蒼龍之策 LV1—4	火5金1水1	攻擊進入房間的敵人	攻擊
誘き寄せ LV1—4	木2火2土2	引誘敵人進入	攻擊
暴雷光生產 LV1	合計3	會使用暴雷光之計	攻擊
閻魔針生產 LV1	合計6	會使用閻魔針之計	攻擊
太極寶宮	？？？	召喚的仙獸增加	召喚
全索敵	？？？	搜索全個仙窟的敵人	索敵
全轉送	？？？	可轉送往所有房間	轉送
四神雷鳴	？？？	掘削能力 LV UP	掘削
王華寶華 LV1—4	？？？	所有房間能量生產力上升	所有
龍盛豪爐 LV1—4	？？？	所有房間仙丹生產力上升	所有
風神勇尊 LV1—4	？？？	所有房間耐久力慢慢回復	所有

好好的運用仙獸，可提高仙窟的運作效率！



支持着洞仙的，便是那12種族的仙獸。只有洞仙一人是不行的，要有效的管理，把它們編成有用的隊伍，便可使洞仙的工作事半功倍。

■窟子仙，把能量運送的重要角色。

■華翼仙，專門修理損壞了的房間。

■嵩山方士，擁有強大的力和仙術。

■馬明仙，能同時搬運能量和仙丹的仙獸。

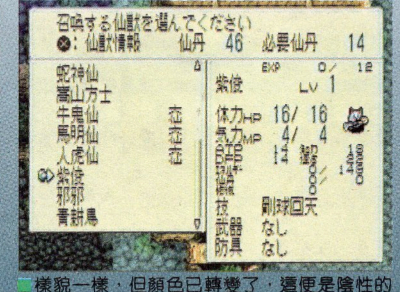
以下是遊戲初期，各仙獸的能力表:

名	攻	防	術	能	仙	修
窟子仙	C	C	C	A	—	—
牛鬼仙	A	A	C	—	—	—
人虎仙	A	A	C	—	—	—
角兔妖仙	B	C	A	—	—	—
幼龍仙	B	C	C	—	A	—
蛇神仙	B	C	C	—	—	—
馬明仙	B	A	B	B	B	C
羊仙	C	C	B	C	—	C
猿王仙	C	B	C	C	C	—
華翼仙	C	C	C	—	—	A
犬狼仙	B	B	C	—	—	—
嵩山方士	B	B	B	—	B	—

攻：攻擊力、防：防御力和HP、術：知力和MP、能：能量搬運能力、仙：仙丹搬運能力、修：房間修復能力。各項目以A—C三階段評價。

仙獸分為「陽」和「陰」兩個屬性。

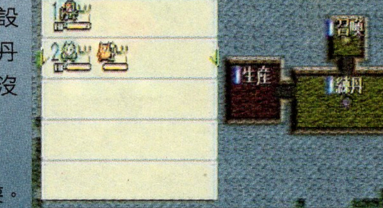
12個種族的仙獸亦有陽和陰兩個屬性之分。相比陽屬性，陰屬性的仙獸於各方面的能力也效高。只要把召喚房間的召喚能力強化便能把其呼出，召喚的仙丹也相應增加啊！



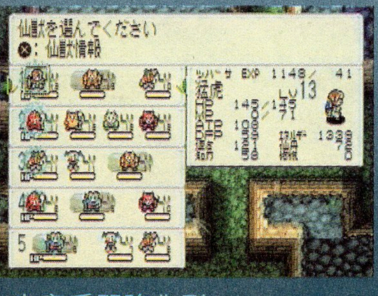
■樣貌一樣，但顏色已轉變了，這便是陰性的窟子仙，稱之為紫俊！

最初以窟子仙和幼龍仙開始

於仙窟強化初期，把能量搬運專家「窟子仙」和仙丹搬運專家「幼龍仙」設成來回往復生產房間和練丹房間之間，盡量避免設置沒作用的路線。



■能量和仙丹同樣重要。



因應不同目的而組成的仙獸組合！

為應付不斷擴大的仙窟，不同種類的仙獸有着不同任務。仙獸隊伍的數目，是由召喚房間的數目所決定。筆者於這裡介紹數個隊伍給大家作為參考。

生產房間強化形



■由馬明仙為領隊，全隊仙獸的能力也得以提升。可兼任破壞飛天石出口、生產・練丹房間的警備。

仙窟管理型



■可作為仙窟內的巡邏隊。可恢復房間的耐久力，解決能量之不足。是一隊沒有搬運能力的隊伍。

警備型



■守護重要房間、抵抗入侵者的戰鬥形隊伍。因為動作慢，應把巡邏路線設為短距離。

只要能控制戰鬥，便能穩操勝券！



由基本以至上級的仙窟，最重要的還是戰鬥。戰鬥中以中攻擊最為有利，除了有無敵時間外，更有前進攻擊的特性，其硬直時間亦較短。而大攻擊則會除着裝備不同而有所變化，距離較遠，而硬直時間亦較長。徐着主角的成長，所學會的仙術亦會隨之增加。



■中攻擊，如能好好利用無敵時間，便會發覺很有用。



■大攻擊，因出招時空位大，要因應敵人的距離而使用。

以下是一些關於這個遊戲的特色！

擊敗突如其來的入侵者

遊戲途中，會出現一些特定角色入侵的事件。這些角色會於特定的地方出現，而其目的地便是龍穴爐。如能在他到達龍穴爐前把其擊倒，便能獲得額外的能量和特別的道具啊！



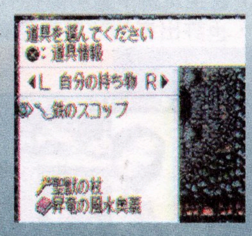
把能量放入龍穴爐的效果

把能量放入龍穴爐，不但可以回復HP和MP，只要有一定數量，連房間／通路Point亦會增加。如每Turn也放大量的話，則仙丹亦會神奇地出現，當然，強力的邪精也會來襲的。



倉庫房間

SATURN版的特色之一，放於倉庫內的道具是可以留給下一版的啊！只要強化了這房間，可存放的道具亦會隨之增加的。



仙術的使用

只要不停使用同一種仙術，到達一定程度，該種仙術便會升級。



把道具強化

遊戲中有一樣名叫「神龍のヒゲ」的道具，只要把它和武器或防具組合，便能把其強化，最強裝備也可以由此得到。

謎窟模式

SATURN版特色之一便是這個謎窟模式。內裡設有20個難題，只要把它們解決，便能得到強力的道具。這些道具可於故事模式用回的啊！

無色界

這是一個用來升LV的好地方，但只能供主角一人前往。以下是無色出現的法則：

名稱	出現法則
蒼龍十掘洞	只要仙窟內有十個房間的話便會出現。是8個無色界中較易打的一個。
黑神窟	只要順序作出火→水→火三個屬性的房間便會出現。
盟友逆心窟	順序作出土→木→金→金四個屬性的房間便會出現。
天華彩彩窟	順序作出水→木→金→金四個屬性的房間便會出現。
三天洞	順序作出土→土→水→土→土五個屬性的房間便會出現。
華仙窟	順序作出水→木→火→土→金五個屬性的房間便會出現。
玄武神仙窟	順序作出水→火→金→木→土五個屬性的房間便會出現。
永遠洞	於遊戲完結時能有100%達成率，便會出現Dungeon Mode（ダンジョンモード）。於Dungeon Mode內設有40個房間便會出現。



POCKET CAMERA & POCKET PRINTER

TEXT BY：小健健



當大家行經大型遊戲機中心或商場的時侯，有時都會發現好幾個女孩子用那些貼子機拍照，並玩過不亦樂乎。其實這些玩照相的玩意在香港及日本也非常受歡迎。現在，任天堂就將這玩意推向手提化，為GAME BOY推出兩個用來影相的周邊硬件，它們就是現在要介紹的POCKET CAMERA及POCKET PRINTER。呵呵，說起來，這兩件東西雖在編輯部登陸不夠一天，但已受到各同事的熱烈愛戴，可見它的有趣程度去到哪裏。好了，閒話少說，SAY CHEESE！

將GAME BOY變為攝影機的POCKET CAMERA

外型：

唔，它的外形其實比一盒GAME BOY帶大少許。而最特別的地方，是在它的頂部有一個非常迷你的攝影鏡頭，而且還可以作180度的轉動，令玩者可以影自己的樣子外，也可以輕易的把人家之魂魄攝下來。



功能：

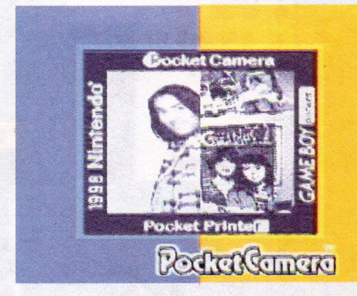
勾你魂魄！

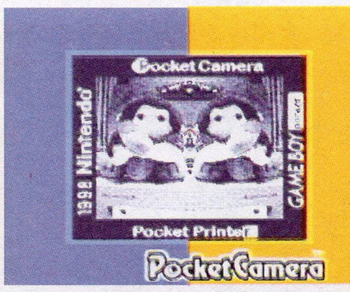
它最基本的功能當然是攝影啦，（廢話）而且它還可以把玩者攝下來畫面SAVE落POCKET CAMERA內的RAM中，而RAM內更可SAVE 30張相之多哩。而且玩者更可隨時把自己喜愛的照片抽出來，再進行修改。



特殊攝影功能！

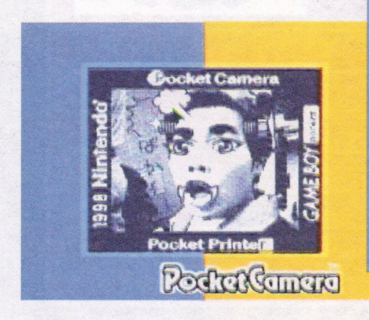
玩者除了可在攝影後把照片改造一番後，在攝影時也可以攪攪新意思。例如可以把兩個畫面拼合成一張照片啦、將畫面反轉啦、把畫面拉闊拉窄、甚至是畫中畫功能都有！若果用這些特殊攝影功能跟改相功能混合使用，也許出來的效果會更有趣。

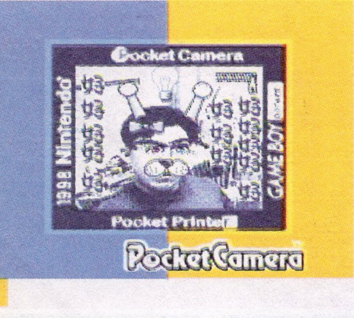




超級有趣的改相功能！

呵呵，若果只是可以把攝下來的東西SAVE下來，那又跟普通的相機有甚麼分別呢？所以這個POCKET CAMERA就有一個改相功能，令玩者可以把攝下來的照片「做手腳」，令它變得更抵死有趣。而「做手腳」也有很多種方法的，玩者除了可以用軟件內的畫筆在相片上「塗鴉」外，軟件內更有一些現成的「道具」給你加上去，例如刀疤啦、拉鏈嘴啦、墨屎啦、狐狸鼻、甚至是POCKET MONSTER、中英文、數目字都有。可令你會一面改、一面笑過不停。





哎！我跟你也變成遊戲人物！

玩者除了可把照片「做手腳」的娛人娛己外，也可以把別人的各種表情攝下來，再用這些東西KEY上去一個MINI GAME主角的頭上，而且主角的移動更會把不同的表情轉換。令你可以一面玩，一面「欣賞」到相中人的抵死樣子。（不過，說起來倒有點無聊……）

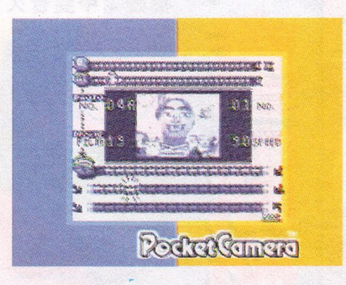




怎會少得連續快拍呢？

現在不少傻瓜機也附有連續快拍功能，這項功能POCKET CAMERA當然不會少啦。而當玩者把相片以連續快拍攝得後，更可用連續播放這功能把它們播出，令它成為一段連續片段。其實除了連續快拍外，此機亦有定時攝影功能，用來拍大合照就最適合了。

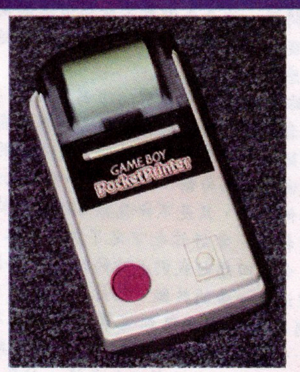




超迷你的打印機！POCKET PRINTER！

若果玩者想將用POCKET CAMERA拍下來的相列印出來，可以怎辨呢？那就可要借助這個POCKET PRINTER的力量了！

外型：



唔，這個POCKET PRINTER的體積比起一般電腦用的PRINTER有很大的差異。而其長度及闊度就跟一部GAME BOY差不多，但厚度就有兩部POCKET GAME BOY那麼厚。不過由於它是由6粒筆芯電推動的，故此盛着電池時會比較重。不過，攜帶起上來亦可說是十分方便。

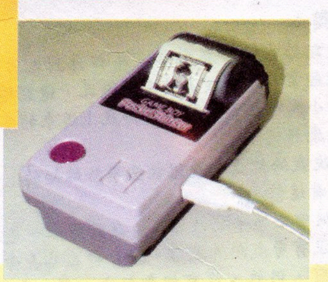
怎樣操作的呢?

其實這部PRINTER用的是傳真機所使用的感熱紙，但此機用的感熱紙開度就比較細，大約跟一張收銀機發票差不多吧。當玩者有相要列印的時侯，就可以用GAME BOY的雙打線把POCKET PRINTER跟GAME BOY連起來。之後，玩者只要輸入列印指令，那麼GAME BOY就會先把資料傳送到POCKET PRINTER處，當所有資料也傳送了後，列印就會開始。而整個列印過程大約需時30秒。

又，這個PRINTER除了可以列印出一格的相片外，亦可以列印出連續四格的相片哩。用來列印一些連續動作就最合適了。







總結：

WELL，以手提遊戲機來説，這周邊硬件可說是一個非常新的嘗試。明顯地開發者是把「PRINT CLIB」的「拍照熱潮」手提化，令到本來要排長龍才有得玩的玩意，現在就可隨時玩到。(不過質素當然相差很遠啦)然而再加上「PRINT CLIB」沒有的改相功能，令它成為一件非常有趣的產品。唔，筆者相信GAME BOY這個CAMERA系列是可以發展下去的，(例如推出一些有貼紙功能的相紙啦)而此產品對GAME BOY的銷售可會有一個正面的影響。

物超所值？！

「VIRTUA COP SPECIAL PACK」



其實這盒東西並不是甚麼新的產品，那麼內裏其實是甚麼來的呢？在這盒「SPECIAL PACK」內就有一支VIRTUAL GUN（小健健CHECK過，是MADE IN JAPAN的）、《VIRTUA COP》及《VIRTUACOP 2》遊戲CD各一張，而最特別的，就是有《THE HOUSE OF THE DEAD》的體驗版附送啊。而整盒的售價就只是5800日圓，亦即是相等於一隻普通新GAME的價錢。

至於這隻《THE HOUSE OF THE DEAD》的體驗版，其實我們在67期的《遊戲誌》中已經介紹過，故在此不再詳述。不過大家知不知其實這隻體驗版已把整個第一版收錄了下來呢？那麼，現在筆者就帶大家去會一會第一版的頭目吧。



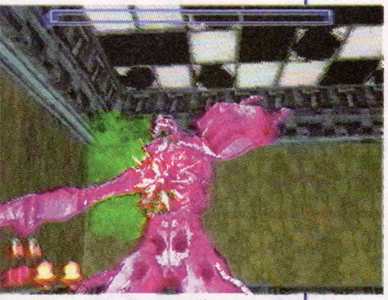
■楚楚可憐的女主角，不過若果跟業務版比就……



■波士出現！還一手把她攞到牆角處。

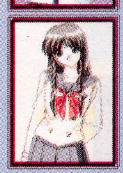


■這就是這波士的第一型態！胸口是它的缺點，射吧！



■嘩，很恐怖的第二型態！讓我打爆你的頭啦！





「喜歡妳的理由」情書創作比賽

插圖：甲斐智久



情話鑑賞

情人節的前一天，正是《SENTIMENTAL GRAFFITI》「喜歡妳的理由」情書創作比賽的截稿日。今次參加者的踴躍程度是我們意料不到的，有些參加者為了趕及截止時間，還特地親自把參賽信件送出來，可見各參加者的投入程度。

從參賽的情書中我們發現三類參加者：第一種參賽者是情話型，他們的情書中用上了很多美麗的修辭去讚美對方和描寫自己怎樣的喜歡她，不過因為缺乏了實際的論據，所以即使把女孩子的名字換掉也不打緊。

第二類是論說型，這種參賽者很清楚知道自己喜歡那個女孩子的理由，寫成了一編恭整的說明文，但卻忘了這是情書創作比賽……

第三類是極度投入型，他們對遊戲中各人物的事件有相當了解，在信中也引用了事件來令情書更有說服力。其中一位參賽者更一口氣寫了十二封情書給不同的女孩子，每封都載有各位女孩子的事件的！

從今次的情書創作比賽中我們還發現，《SENTIMENTAL GRAFFITI》中最受歡迎的女孩子要算是楚楚可憐的杉原真奈美——過半數參賽者都是以她為對象，這是因為這種弱質纖纖的女孩特別惹人憐愛，還是香港的女孩子實在太強？

由於今次反應比預期理想，所以我們決定增加一個月曆和一張景品CD兩個獎項。現在就讓我們一起欣賞各得獎參賽者的綿綿情話吧。

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

大獎

作者：SLG

獎品：《SENTIMENTAL GRAFFITI》配音比賽用解說特刊一套

這位就是一口氣寫了十二封情書的參賽者，他還特地用絲帶把十二封信捆起來。而從信中的內容，可以看出這位參賽者對十二位女孩子的事件都很熟悉，文章也寫得頭頭是道，獲得大獎是不容置異的。我們當然沒有篇幅把十二封信都刊登出來，以下就抽選了綾崎若菜的一封刊出。

若菜：

妳好，近來生活過得好嗎？

轉眼間，由我們重逢到現在都差不多一年，還有一星期，我們便要高中畢業了。現在此刻的我，心裏不停想着一個問題，就是我們會不會因前途的問題而不能再見面。到了現在，我終於下定決心，寫此信給妳，表達我心裏對妳的感受。

妳還記得嗎？妳有一次寫信給我，說有急事要和我相談。當我來到京都後，看見一身和服的妳，初時我想可能是京都的某些節目吧！但是妳卻說因祖父的關係，而要和別人相親，訂下婚約。當時的我真的大吃一驚，心裏只是不停地回想同一句話：「若菜要和別人結婚，要永遠的離開我。」當時的我真的不知如何是好，只是不停鼓勵妳說這是妳自己的人生，要自己下決定。希望妳能取消相親。幸好妳也下定了決心要取消婚約，這時我才比較安心。當妳離去後，令我回想起我們小時的往事。在小時，妳因祖父的關係，不能出去遊玩。但經過我一番的鼓勵，給妳下定決心，不理祖父，和我一起出去。現在有點像回到從前一樣。想到這裏，我心裏有個念頭：「為何我會這樣緊張，莫非我……」當我看見妳回來時，我的心真的跳得七上八落，當知道妳已取消相親的時候，真的高興得不知怎樣，心裏只是不停想：「我不可失去若菜，我真的十分喜歡她的。」

若菜妳那傳統和平凡中帶出的不平凡，深深把我吸引着。雖然可能會受到妳祖父的大力反對，但是我是不會退縮的，因為妳在我的心目中，已經沒有東西可以取替的了……。在畢業後的土曜，我會到京都找妳，到時候希望妳能給我一個出自真心的答案。



FOREVER

二獎

作者：沖田誠

獎品：《SENTIMENTAL GRAFFITI》景品小匙扣六款

真奈美：

還記得我嗎？在中學三年四月到九月我是與妳同班的，我經常與妳到後山的森林遊玩，還鼓勵妳照顧一隻受了傷的小鳥哩！希望妳還記得我！近來的生活怎樣？愉快嗎？健康好嗎？

這次我給妳信，是想說些事給妳知的，希望妳會花點時間來看這信！

自從中三那年認識妳後，我就對妳一見鍾情了。但是一直也沒有勇氣向妳表白，只會待在妳身旁與妳閒談。直到我要轉到另一間學校前，仍然，沒有機會說出心聲。相隔了這麼久，我仍然沒法忘記妳，妳那迷人的笑，深深吸引着我；而妳那清純的秀髮，束起兩條可愛的小孖辮，更是令我心動！

我緊緊地握着妳那幼嫩的手，一起漫步到海灘。看着夕陽西斜，一種溫柔的感覺從妳的手傳到我空虛的心靈裏，海鷗和海浪為我們演奏一首悅耳的交響曲來加添氣氛。這幅畫是我的夢鄉，也是我所嚮往的！

若可以的話，希望好給我一次機會成為妳的男朋友。我真的很希望能待在妳身旁保護妳這可愛的小天使。

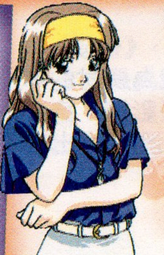
祝身體健康！

沖田誠
5/2/98

二獎

作者：臨評之

獎品：《SENTIMENTAL GRAFFITI》98年月曆一個



美由紀：

我相信妳還記得我的，與妳在中學二年級時共學的轉校生。儘管我倆闊別多時，但每當夜闌夜人靜，我總會暗暗的想起往昔的相聚時光，教我難以入寐。

霎眼間，春天又再來臨了。清早，窗外總是迷人的綠色，加上一陣撲鼻的土香。頃刻，我相起妳。妳那棕色的長髮，如瀑布般飛瀉而下，散發着絲絲的髮香。那種奇異的香氣，就像那喚醒大地的土香，使我從它得到了養分和生機。至此，我漸漸地明白到愛的真理，不禁生了傾慕之情。直至我捫心自問，我才在心坎中的一隅尋回這份埋藏於心扉多時的情意。

美由紀，請妳不要把這唐突的表白當作玩笑！難道妳不知道，妳那水汪汪的明眸早已攝住了我的神思嗎？那怕是含情脈脈的注視，深深的對望，還是如閃電般的一瞥，都使我神暈顛倒。

從妳的眼光，我曉得妳是滿懷心事的。雖然我愛妳那謹慎的處事態度，也喜歡妳對學業成績的執着，可是當我看見妳為那些事情而苦惱時，我又怎能不心疼呢？



寥寥數字，確未能道盡心中裏情。我深信，只要我倆心意相通，短短的信箋便足以表達我對妳的思念，也毋須多說：「喜歡妳的理由」罷。

祝妳

百尺竿頭，更進一步

遠在東京的臨評之

二月十四日

三獎

作者：美哥哥

獎品：《SENTIMENTAL GRAFFITI》景品CD SINGLE一隻

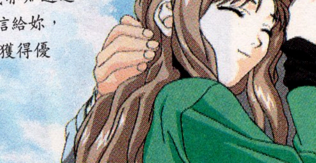
遠藤晶：

在我第一眼望見妳時，我已經被妳那獨特的性格深深吸引着，令我不能自控，還使我不禁寫這封信來表達我對妳的感情！

記得我第一次遇見妳的時候，是在去年暑假。那時我回校補課，而妳則靜靜地在音樂室內練習小提琴，為的是應付校際的音樂節。當我經過音樂室時，悅耳柔和的調子吸引着而駐步，我透過玻璃窗看到妳——一位帶着青色的頭帶，拉着小提琴的女孩子。當初我還以為妳是轉校生，因為學校是不准學生配帶任何的飾物，但妳卻可以。後來得悉妳練習小提琴是需要帶着頭帶，因此學校亦網開一面，可見妳真的是一個天才橫溢的小提琴家。

天秤座的妳應是一個溫柔，體貼及親切的人，而妳在練習小提琴時亦有着山羊座的認真、勤勉的性格，這些個性都深深地把我的心鎮住了，我被妳的一舉一動所迷住了。

我知道有很多男孩子亦正在追求妳，而我亦只是一個很普通，很平凡的人，只敢在遙遠的角落默默地望着妳，但是我亦知道這並不能表達我對妳的感情，因此便鼓起勇氣，提筆寫此信給妳，希望妳能夠接受我對妳的感情。祝妳能在今年的音樂節獲得優異的成績！



傾慕妳的

美哥哥

三獎

作者：セル

獎品：《SENTIMENTAL GRAFFITI》景品用CD SINGLE一隻

七瀨優：

每個夜裏總是喜歡獨處看星的我，那夜的流星群，把天各一方的我帶領到那山崗上遇見妳，就像天上的線，引領我到妳的身旁，短暫的暑假過去，無奈我也要離開，但心對妳那份情感已非朋友之情，日子一天天的過去，直至這天的到來，我倆又在重遇短短的相聚時間過去，但我不知如何說出心底話，我只想以後的日子有妳在我身邊。



愛戀妳的人上

三獎

作者：偽・藤井樹

獎品：《SENTIMENTAL GRAFFITI》景品CD SINGLE一隻

杉原真奈美小姐：

妳不用知道我是誰，我只是一個偷偷喜歡妳的人，每當我望見妳的時候，便不知道為何會心神彷彿和坐立不安。特別是看見妳獨個兒坐在草原上和小鳥們嬉戲時的情景，簡直就像天使一樣，令人有一種很親切的感覺。妳那長長的頭髮就好像 清絲一樣美麗，而妳那可愛得像天仙一樣的臉兒，動人的體態和帶有小許憂傷和寂莫的眼神，往往使我望得陶醉。我亦喜歡妳那種文靜的性格和對小動物的愛心。所以，我只要能夠遠遠的望着妳已經很滿足的了……



偽・藤井樹上

5-2-98

四獎

作者：哈哈

獎品：《SENTIMENTAL GRAFFITI》墊板一塊

喜歡？究竟甚麼是喜歡？是形？是實？抑或是能看見及觸摸到的東西？

不，喜歡並不是那回事。其實，喜歡是無形的，但它亦是種實在的感覺，一種心的感覺，一種似實非實、似虛非虛的感覺。它能使你感到無比的快樂，但它亦能使你感到無限的痛心。它既能救你，亦能害你，是一種十分奇怪的感覺。

雖然人知道接觸它後會傷害自己，但他仍會去接觸「喜歡」，「喜歡」就像有種無形的吸力，把你吸進去似的。而只要你喜歡了他人，便會不理她的短處去喜歡她。就像杉原真奈美，她的短處在於太過弱，要經常保護她，但「弱」同時也是她的長處，她的「弱」使你不能不去接近保護她，使你不能逃避責任感，逃避那保護她的責任，這是我喜歡她的理由之一。

杉原真奈美不太喜歡大都市的生活，但她擁有能力在這種生活中找到寧靜的空間，沒有其他人能容易侵入她的空間，她總能享受屬於她的空間。她經常在自己的空間裏，故給人一種寂寞的印象，而且再加上她不擅與人交談，所以沒甚麼朋友，令人覺得她十分寂寞。你是她「眾多」的朋友的其中之一，只要你幫她與人交際，你便會從而喜歡她。

她能看穿人家內心的想法，她給人一種神秘的感覺，我就是喜歡她這種能力，能知道他人的想法，她是個十分溫柔的人，小鳥會接近的人，都是溫和善良的人，小鳥接近杉原真奈美，是因為小鳥們知道她十分溫柔。那次，她照顧受傷的小鳥，雖然是鼓勵她，我正是被她這次做法深深地吸引着，亦是我喜歡她的最大理由。

樣子甜美，這是任何男性也喜歡的。杉原真奈美不單只樣子甜美，而且有把長長頭髮，在側面紮了兩條小辮子，大大的眼睛，小小的嘴唇，這正與我心中女神的形象一樣。

不知你心目中的女神是否這樣，但我相信你也會有多少喜歡杉原真奈美吧！

三獎

作者：龍太郎

獎品：《SENTIMENTAL GRAFFITI》景品CD SINGLE一隻

（本信作者請與本刊編輯部米奇聯絡）



星野明日香：

請恕我冒昧打擾妳，但仍希望妳能細閱此信。

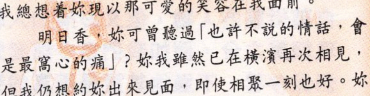
明日香，恕我直言，妳那開懷豁達的心境，確實令人深深吸引。妳那活潑開朗、陽光般的笑容、樂天派的性格，實實在在令人難以忘掉。



回想起當我再次在橫濱再見妳時妳以陽光燦爛的笑容在工作。當時我並不打算立時與妳重逢對話，而我是多麼想成為當中的一檯客人——可以凝望妳那溫暖的笑容，溶化多年來不見的落寂之心。

我知道妳愛打電話與友人談天，而我是多麼想我就是妳那個通話者，分享妳的感受妳的快樂事，妳現在最喜歡那種新潮的事，想傾訴的事。

明日香，我心儀的人。每每想念妳，腦海中就浮現妳那陽光充沛的六月的笑容，對潮流事物那種興奮的樣子。每到於此，我總想着妳現以那可愛的笑容在我面前。



明日香，妳可曾聽過「也許不說的情話，會是最窩心的痛」？妳我雖然已在橫濱再次相見，但我仍想約妳出來見面，即使相聚一刻也好。妳會給我機會嗎？

想妳

龍太郎

遊戲漫畫縱橫談 PART.1

《拳皇》、《街霸》、《BIOHAZARD 2》、《侍魂》、《鬥神傳》……近年市面上一本又一本以遊戲為題材的本地漫畫推出，到底對漫畫出版社來說有甚麼影響？這次我們會分兩期訪問現時市面上有推出遊戲漫畫的出版社，嘗試了解這種現象。

「街霸 III」



玉皇朝出版集團有限公司出版

遊＝遊戲誌

李＝李中興（《街霸III》編劇）

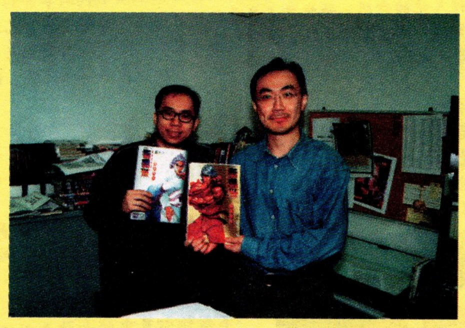
D＝DAISY KU（玉皇朝宣傳及推廣部經理）

遊：玉皇朝對於近期遊戲機漫畫一本又一本面世的熱潮有何看法？

李：其實我並非太認同這類漫畫真的是那麼流行，只不過是現時市場上不少主筆想寫新書時很少人會理會，就以市面上現時最好賣的遊戲漫畫《拳皇》、《街霸》為例，《拳皇》本身在遊戲上極受歡迎，不且價錢較平，遊戲變化或局數亦較多，而《街霸》則有着多年名氣，而我和阿琛（即街霸III主筆許景琛先生）會較着重在故事及畫面方面，但其他作品就似乎並非是那麼受歡迎。

遊：但為何仍要推出遊戲機漫畫？

李：除了幾位偶像級主筆外，其他主筆想推出新題材的漫畫時，即使你肯投資金錢在廣告宣傳上也好，但讀者往往會連望也不望多一眼，而畫遊戲機漫畫便可算是一個機會，我個人認為現時市面上除了《拳皇》和《街霸》外，其他遊戲漫畫的故事都並非是那麼吸引讀者去看的，但最少以遊戲為題材的話，才有可能吸引像貴刊的雜誌去訪問吧，但除了《拳皇》和《街霸》外，暫時還未見有其他因遊戲漫畫而成功的例子。



◆李中興（左）與許景琛（右）多年來一直合作推出街霸漫畫，早已深入民心。

遊：玉皇朝在處理遊戲機漫畫時，市場策略或政策會否有別於其他作品？

李：其實我和阿琛這組合與黃玉郎先生等人在客路上有所不同，而合作方式亦有少許不同。



遊：《街霸III》的對象年齡大約是多少？

李：若是要很仔細地定位的話，《街霸III》的讀者年齡層又並非真的很低，而是中學生，15歲以上至25歲左右，而其他遊戲機漫畫則可能會再低一點。

遊：你說《街霸III》的讀者年齡較高，會否和這遊戲系列本身的歷史較悠久有關？

李：對，因為《街霸》差不多已有10年歷史，而《拳皇》相比之下不且歷史較短，遊戲本身的局數亦較多，因此較易吸引低年齡層的擁躉。

D：我想還有一個主要原因是許景琛及李中興的成名作就是《街頭霸王》，當時實際上已儲下了一班忠實讀者，而這班讀者亦隨着時間成長，當然其中亦會有新增的讀者，但其比例就可能較低了。



遊：創作了這麼多年的《街霸》，在編劇上會否有被局限了的感覺？

李：老實說，在最初開始時是有的，因為這故事最受歡迎的人說到底也是赤龍及阿KEN，過去構思這故事的時候，我們會將他們塑造成兩個未成名的小子來開始，而這亦早已深入民心，所以到我和阿琛構思今次《街霸III》的時候，便要考慮到底應從頭來過還是承接過往的故事較好。但問題是要讀者忘記過往的劇情其實是很難的，但又不宜一開始就已經天下無敵，所以最難衝破的是如何在故事初期吸引讀者；另一個難處理的問題是其他支線人物，說真的，大家都會較喜歡繼承自舊街霸的人物，但又必須加入新人物的劇情，於是便會出現輕重之分，例如我們會令讀者知道春麗已死，但她的屍體仍保存着，不過她其實是否真的死了？經過一年的部署，我們認為已是適當時候，因此會用特別版來配合她的再次出



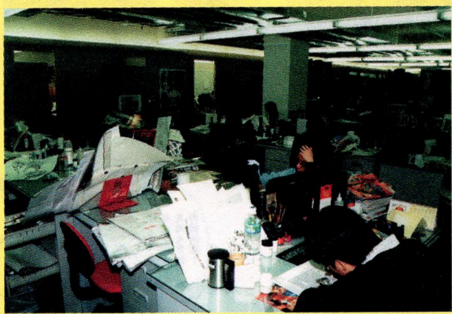
現，我認為這會是一種較有特色和吸引的做法。

遊：其實《街霸III》的特別版是在哪種原因之下誕生的？

李：單是每期出書的話，有時候是會很悶的，所以會想一些古靈精怪的方



法來改變，第一次特別版是VCD版，當時的想法是市場上未有人試過這樣做，但並不能說是真正的特別版，至於真真正正可稱為特別版的，則要算七色阿KEN了，因為當時是完全沒有加印，而出書2小時之內卻被搶購一空，這當然是值得高興的事，但亦有其不妥之處，因為有不少讀者連想買一本來看也買不到，結果我們要在書展推出一個特別版給人補購，亦售出超過10000本，可算是創了另一個紀錄的，而亦因為這件事，令我們明白到這類特別版是有其市場的，因為當時我們的七色封面是配合故事橋段而誕生出來的，在故事中武功的層次並非是匹數或數字，而是以七種顏色來代表，由最低層的白色到最高層的黑色，還有在這之上的幻氣；回應你剛才的問題，其實阿琛在寫《街霸III》之前是停了數年的，重新再畫的時候，我們不會將赤龍及阿KEN設定得太強或太弱，而是會在一個中等的位置，再由其他配角將他們兩人襯托出來，始終故事裏的主角是他們兩人，兩人的故事一定要精采，而特別版便有着一定的輔助作用，令讀者買書時能有一定的投入感。



遊：現時《街霸III》曾推出多少次特別版？

D：應該是有16期，佔現時全書總期數49期的約4成。

遊：推出七色版的時候印數是否一樣？



D：第一次推出七色版（第12期）的時候是正常的印數，但因為吸收了經驗，知道有不少讀者買不到書，所以最近一次七色版（第41期）已將印數略為增加，但我要強調我們所推出的特別版是因為李中興本身也熱愛遊戲，往往會將遊戲中的素材放進漫畫中以迎合劇情需要，並非像市面上其他出版社那樣動不動也推出特別版，我們的特別版並非是為了謀取暴利，只是隨着劇情而順理成章出現的副產品。

遊：熟習遊戲對做遊戲機漫畫的編劇有多少幫助？

李：遊戲本身當然要有一定認識，但若說到人物之間的關係時，則可能會和遊戲的原設定有一定出入，若有留意過往《街頭霸王》的話，各位應會發覺我們曾令某些角色死掉的，當然我亦不會讓主角死掉，但最少可以令故事看起來更緊張及好看，而我在人物名字或是人物關係方面亦可能會有別於原來的設定，例如ALEX我稱之為傲軍，而他和伊吹之間師兄妹的關係也是原著中所沒有的，這不但能給自己較大的創作空間，亦會更有滿足感，又例如我會說波動拳及昇龍拳其實是源自中國少林及武當的武術，只不過是被日本人偷學了吧；不過有些元素我是一定會拿來用的，例如殺意龍或真豪鬼，這些特別狀態正好成為了故事創作時的灰色地帶，而既然有殺意龍，我亦能創作一個「霸意KEN」出來，這可以令讀者有一種新鮮感，最少我認為純將遊戲設定搬進漫畫是一定不會吸引讀者的。不過有些機迷會因為這手法而對遊戲機漫畫有所抗拒，認為你是破壞了遊戲在他心目中的形象。

遊：廠商方面會否有壓力給你們？

李：非常幸運地，暫時來說也沒有這種情況，而我們和CAPCOM之間合作多年，彼此之間也有一種默契，只要沒有太過份的情況出現，我們是能自由地創作的。

遊：你們會否認為《街霸III》漫畫推出後，反過來幫助了遊戲方面？

李：的確是有這種現象的，《街霸III》在街機最初的評價只是一般，我和阿琛都要



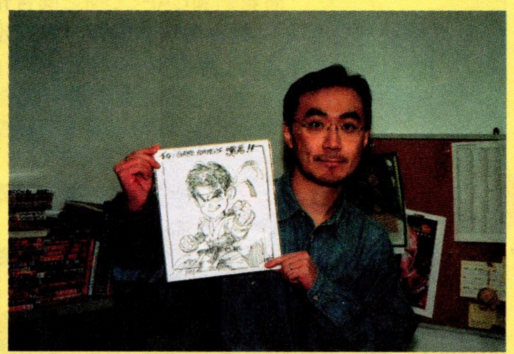
花很大心思來構思故事，但亦因此而獲得更大的滿足感。

遊：你們公司可有想過推出其他遊戲機漫畫？

李：其實是有的，但除了遊戲本身要有足夠的知名度外，亦要想到一個好的故事才可。舉例說SEGA的《VIRTUA FIGHTER》雖然有足夠知名度，但因為遊戲本身是以埋身肉搏的方式進行，不及街霸這種放波式遊戲般容易掌握，而我和阿琛都希望能全力做好《街霸III》，所以到現時為止都沒有其他作品。

遊：你認為遊戲機漫畫的熱潮還會持續多久？

李：遊戲機漫畫一來要支付版權費，而且在不斷跟風推出特別版之下，成本是會相當重的，我和其他同事都認為漫畫界之中並不存在哪一本打敗哪一本的情況，若真是有實力的話，即使再貴也有人看，但若是實力不足的話，即使你送甚麼也沒有用，否則漫畫這行業會易做得多了。我覺得最重要的是主筆和編劇本身是否有玩遊戲機、是否清楚遊戲本身的故事和內容、能否表達出一種遊戲本身的感覺、還有就是不應完全依原有故事來發展，否則會缺少了一種刺激性。



◆許景琛先生送給遊戲誌讀者的親筆簽名畫

「BIOHAZARD 2」



浩一有限公司

遊＝遊戲誌

樂＝畢亦樂（《BIOHAZARD 2》主筆）

遊：其實有甚麼原因令你們選擇將《BIOHAZARD 2》漫畫化的？

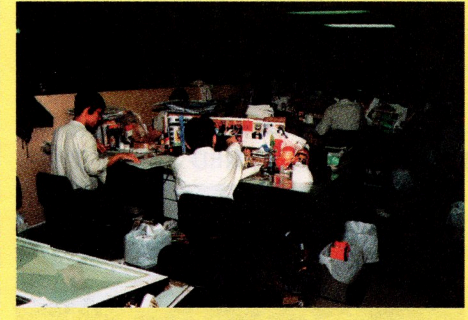
樂：《BIOHAZARD 2》是家用機遊戲中非常著名的作品，而且其類型亦有別於一般格鬥作品，所以會值得一試。

遊：製作遊戲機漫畫，會否和製作一般漫畫有所不同？

樂：是有的。因為我自入行以來一直也是畫江湖書的，相比之下，《BIOHAZARD 2》的讀者年齡層較低，過往我會描寫多一點人性化的劇情，例如劇中人物會為金錢而煩惱，但《BIOHAZARD 2》的主角可不會想這些事的。而過往製作江湖書時，我要經常看一些江湖片，但現在為了要製作科幻漫畫，我便要多看科幻電影；說真的，江湖書和科幻書之間也會有其共通之處，所以我會盡量利用過往學到的技巧，再開始去學習一些科幻書的特點，例如遊戲中出現的謎之敵人本來已十分巨大，但我就會進一步去再誇張其巨大的身型。

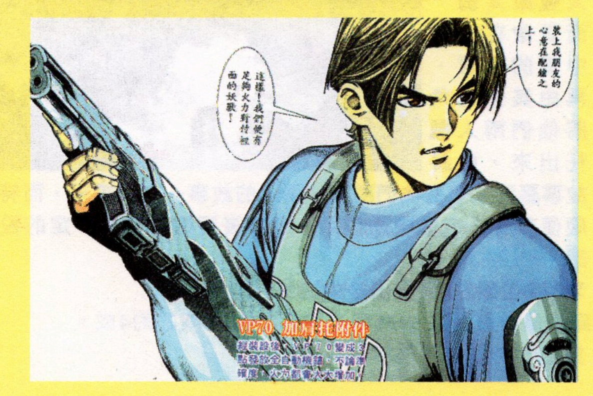


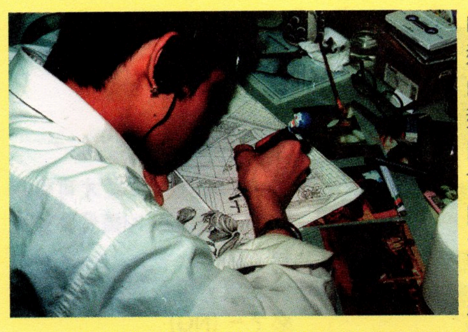
◆《BIOHAZARD 2》主筆畢亦樂先生



遊：這會否出現甚麼困難的地方？

樂：我會將自己及所有助理都視為新人一樣去看待，最初會叫他們多學習日本的科幻漫畫名師，再從中找出自己的風格，但始終大家都是入行多年

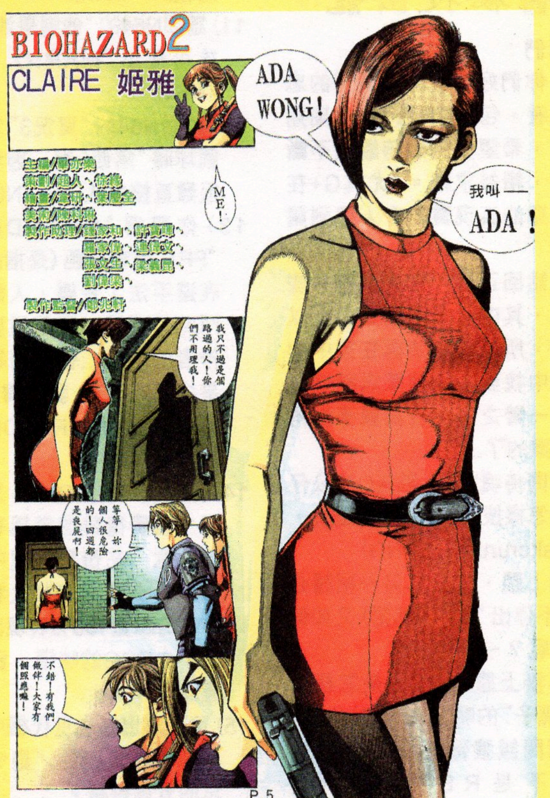


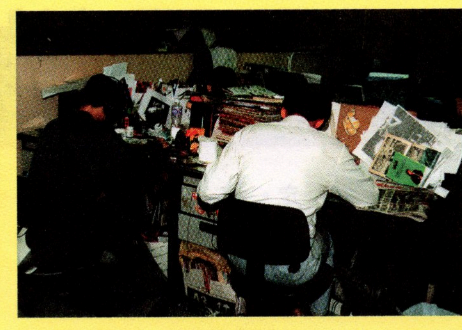


的人，要一下子作這種改變是很困難的，雖然我們暫時還不是太習慣，但因為能嘗試新東西，大家都做得很開心。即使是一部直昇機也好，也是以往畫江湖書時沒機會接觸的東西，所以現在助理們都會很用心的處理每份稿件。再舉多一個例子吧，開槍時槍咀的爆炸位，過往在江湖書的時候只要加在槍咀便行了，但作科幻書的時候，要考慮到開槍時是會有反震的，因此爆炸位要畫在槍咀稍低之處，而風位這種現實生活中不存在的東西亦要盡量減少。

遊：其實除了《BIOHAZARD 2》之外，浩一還會否有將其他遊戲漫畫化的計劃？

樂：我們即將推出《私立JUSTICE學園》的漫畫版，現在公司已購入了這遊戲的底版給主筆張萬有狂操，因為公司認為主筆應對自己負責的遊戲熟悉到有近乎厭惡的感覺時，才能將遊戲中的感覺表達出來，這情況在格鬥遊戲中最為明顯，例如某種極難用的必殺技，主筆在苦練下練成，那麼才可在寫





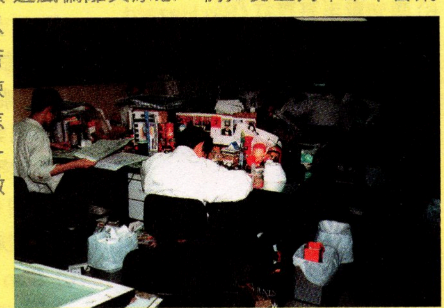
書時表達出來。

遊：製作《BIOHAZARD 2》的時候又怎樣？

樂：就算是當我製作《BIOHAZARD 2》的時候，我也會將所有助理找來，在他們面前示範一次，向他們解釋遊戲中的感覺，如遊戲中很多時會用低燈，後巷的通道很窄，兩旁更可能放滿了垃圾，而當要畫彩稿時往往亦會開GAME給助理參考，因為遊戲中的畫面用色是陰沉而繽紛，這種協調是很難得的。在槍械方面，我會盡可能找實物回來(一氣槍)，因為槍械應該算得上是實景中最難掌握的一環；記得有次我曾在「三軍」看見一支加了手製槍柄的VP 70，可惜那裏的老闆説那是非賣品。

遊：故事方面你會採取怎樣的方針？有沒有想過大約多少期完結？

樂：我希望能將故事的規模弄得大一點，因為我本身是不太喜歡精裝書這種形式的，至於期數的問題則沒有想過，我一般都會先想好了一定的故事大綱，然後到每期製作時再想其細節，通常我也會在腦海中胡思亂想各種可能性，若有適合的話便用紙記下，所以實際有多少期的內容亦很難説出來，但可肯定的是會採用單元的形式，例如這一單元是在城市，下一單元可能是前往對方的總部，又或者第一、二集的角色會否集合起來組成特別調查團呢？又會否其中有成員中了菌呢？又或者這種菌中了之後是有可能以精神力控制得到呢？但我就一定不會令遊戲偏離其原意，例如男主角本來不會飛卻被你寫成可以飛的，試想想若LEON在故事中練功運勁的話會怎樣？總之我是一定不會這樣做的。



次回預告：

下期我們會繼續為大家訪問現時市場上擁有最多遊戲機漫畫的鄺氏，並送上由多位主筆所繪畫的親筆簽名畫，萬勿錯過。



◆遊戲誌編輯訪問鄺氏時發現貓狗員工五勇士正在進行秘密會議，幾經辛苦方能脫險。

電視游戲信箱

左輪與曲尺

幕後黑手：

您好嗎？我是第一次來信的，請盡量在70-72期登出，能盡快解答我的問題。

1)「Bio Hazard 2版DESERT EAGLE .50AE」那枝槍，有沒有非限定版呢？會不會平些呢？
2) 如果現在買SS值不值呢？（＄1300連兩個手制）
3)《Tales of density》中，主角咪會去返自己條村，同菲莉亞走的時候，怎樣才可去找其他主角們呢？（係咪坐飛船？找不到！）
4)「機械人大戰F」移植落PS的機會大不大呢？（因為E.V.A. 那隻鋼鐵之girlfriend都會移落PS那兒）
5) 唔知你們會不會舉行大抽獎呢？
6) 唔知黑手哥哥打《Bio Hazard 2》最快的時間是多少？
7) 你們可不可以把「GAME PLAYER EX」變回以前的那樣「大版」呢？你們短期來會不會增加頁數？
8)「Bio Hazard 2」那把氣槍是不是遊戲中的「麥林」呢？
9) SS的《創造職業足球2》出超必最快要等到何時呢？
10) 你估《Bio Hazard 3》會在何時推出呢？會在哪部機呢？
11) 最後，你估我多少歲呢？字體值多少分？

請你們盡快刊登出，感謝萬分！！

祝Game Players銷量節節上升，成為「世界之最」！

長期忠實讀者
阿 RYU 上

阿RYU:

1) DESERT EAGLE是一支真鎗，所以很多氣鎗廠也曾推出過這型號的氣鎗，價錢大約$1000-2000元左右，視乎鎗支的精密程度和威力而定。
2) SS仍然值得一買，＄1200會較為合理
3) 不大清楚你說那個位置，但據黑龍兄解釋，你不用刻意去找尋其他同伴，有一段情節是他們兩人獨自進行的，同伴們在不久後就會再次集合的了。
4)《機械人大戰F》可以說是SS專用的第4次機械人大戰，而PS已經有《第4次S》，所以《機械人大戰F》應該不會移植至PS。
5) 我們每期也會舉行抽獎，不過留意下期啦！可能有重大發現㗎！
6) 唔知黑手哥哥打《Bio Hazard 2》最快的時間是多少？
7) GAME PLAYER的附錄已不再限於GPM EX，業務機戰隊、攻略別冊等都是我們的新嘗試，日後還會有更多新構想呢！
8) 那把氣槍是一支「曲尺」手鎗，密林是另一把手鎗。
9) SS的《創造職業足球2》出超必最快要等到何時呢？
10)《Bio Hazard 3》現在只處由概念構思階段，在那部機推出則言之尚早。
11) 12歲？60分

幕後黑手

Level 99

幕後黑手：

本人首次來信，我有一個問題已經超過兩年還未解決，希望你們能夠幫忙。

1) 我是《機械人大戰》的求進者，但是怎樣玩十萬小時也得不到Level 99，有一些人物更加十分難昇級。請問你們有沒有PS版的第4次機械人大戰和新機械大戰的LEVEL UP金手指，我已經在internet上和好多金手指雜誌都找不到。
2) 我還沒機會玩超任版的《魔裝機神》，想知到在戰鬥時有沒有人物的對話？？

PS.雖然我身在加拿大，遊戲誌還是我必看的雜誌。

祝銷量蒸蒸日上！

四眼仔上

四眼仔：

1) 機械人大戰的昇級方法是以等級差來計算經驗值，當你的人物LV已超出遊戲中所有敵人，打低敵人所取得的經驗值根本不足以昇級，可以說從正常途徑玩機械人大戰時要達到LV99是沒可能的。
2)《魔裝機神》的戰鬥畫面當然有對話啦（無配音）！而且還是首個引進表情變化的《機械人大戰》遊戲。

幕後黑手

舊秘技出籠

編輯們：

你們好，本人是貴刊的忠實讀者，包括GP & G+也期期有買，希望貴刊能夠繼續不斷努力，精益求精。（尤其G+在近兩期的表現實是令人感到驚喜）

話回正題，本人現有一些問題，其中一些因為是很久以前的，所以我無法再在家中的資料中找到，希望眾編輯們能助我一臂之力，否則就不能再有答案的了....

1) 請問侍魂2中，那些Q版公仔是怎樣按出來的（如霸王丸，Nakoruru等）－{NG}
2) 接上題，霸王丸另一招超必（不停出“昇”的那招）又如何出呢？－{NG}
3) 再接上題，侍魂2是怎樣用“黑子”的呢？－{NG}
4) 請問餓狼傳說SPECIAL中（不是REALBOUT SPECIAL），怎樣才可使用RYO SAKAZAKI這個隱藏人物？{NG}
5) 接上題，可否列出每人的超必？－{NG}
6) 請問KOF'97中，山崎龍二那招無限踢沙怎樣出？可否寫出每一步次序應怎按法？－{NG}
7) 請問KOF'97中，八神庵怎樣才能兩次葵花後再接八稚女呢？（我在機鋪中看見別人多次使用）－{NG}
8) 請問你覺得月華之劍士如何呢？我就十分喜歡，又可否列出最後大佬的招式呢？－{NG}
9) 請問N64最新那隻SIMCITY2000有無秘技？－{NG}
10) 你覺得N64最新那隻NBA IN THE ZONE 98如何，我就覺得不及實況3般突出。（我指和PS／SS的籃球遊戲比較）－{N64}
11) 請問N64的“他媽哥池”如何才可養出“MARIO ”？－{N64}
12) 請問N64的“實況3”怎樣射罰球時“落西”呢，因我發覺很難直接射入。－{N64}
13) 你覺得“GRANDIA”和“FF7”誰較出色（是指故事，表達手法，音樂，人設，戰鬥時的感覺，和最重要的製作者的誠意...各方面等，不是名牌效應），我覺得FF7雖然很美麗，但GRANDIA更能令我投入其中。
14) 你覺得“飛龍RPG”又如何呢？我覺得這遊戲極有誠意和創意，充份把飛龍中那份獨竹手土戈木的壯大和自由自在的感覺100%表現出來，而不失RPG的味道，實是98極品之一。
15) 可否寫出在次世代機中你心目中認為最出色／最令人難忘的五隻遊戲。

以上的問題(尤其是頭五題)在現今實在太難再可找到，故十分希望太郎兄能替我解答。

題外話，有時看見有很多朋友會來信，如一方盡數SS的不是，另一方又話PS不如想像中好，實在不是一個好的情況，大家都是打機，最重要的就是自己能樂在其中，又何必要貶低他人抬高自己呢？

這情況是次世代機才開始呢，故不希望將來在次次機中再出現這不健康的情況，更希望大家能更去用心享受打機的真正樂趣！！

祝心想事成！

XE-7上

XE-7：

1) 由於每個角色的指令都不相同，所以只介紹：霸王丸／→↘↓↙←→←＋B，Nakoruru／↘↓↙←↓↙＋D
2) 向右時：↘←↙↓↘→←↓↙＋BC
3) 在選人畫面按↑↓↓↓←↖↓→＋A
4) 在遊戲中以不敗狀況打至最後便會遇到RYO，打敗他、SAVE、再LOAD這SAVE、故意敗給他、不SAVE回到標題畫面後，在VS對戰選人時按↑←↓→↑A↑→↓←↑C，聽見其叫聲便算成功了！
5) 對不起！太長啦…
6) 先以輕踢砂令對手硬直→在此時輸入蛇使→當蛇使CANCEL動作完結時→再次在對手硬直時使用輕踢砂
7) 純粹是技巧和練習的問題。
8) 我很喜歡幕末及明治那種東西合流的感覺，因此也很喜歡月華之劍士。
9) 暫時未有。
10) 畫面唔夠結實，動作鬆散。
11) 暫時未知有沒有特定條件。
12) 只能用方向掣控制方向，沒法落「西」。
13)《FF7》的畫面漂亮是不爭的事實，至於故事方面，《GRANDIA》那種鮮明的風格的確較多人接受，但《FF7》的故事亦很好啊！
14) 風格一流，但戰火系統仍然有待改善。
15)《FF7》、《NIGHTS》、《ARD THE LAD系列》、《N64 大盜伍佑衛門》、《GRANDIA》

幕後黑手

歡迎投票

幕後黑手大人：

小弟是第一次寄信上來，只是小小的問題，希望你可以高抬貴手，解答我的問題：

1) 在「PLAYERS CHOICE」會裡，我為了部PS去「投票」，當然沒有PS啦！哪在選「最喜歡PS遊戲」「最期待PS遊戲」......可不可以不填上？
2) 街機的《拳皇97》怎樣用「大佬」？

祝《GAME PLAYERS》銷量第一。

讀者豪上

豪：

1) 就算沒有PS，看書也會發現喜歡的PS遊戲和期待想玩PS遊戲吧？若你真的不想寫，我們仍然會接受你的投票。
2) 不可能。

幕後黑手

邪術追求者

DEAR幕後黑手：

本人是一名忠實讀者，幾乎期期的《遊戲誌》都買齊。現在在幾方面出現很多的難題，希望仍能解答它。

1) SAGA FRONTIER中怎樣可學到邪術和得到邪術的知質？
2) LAGUACURE中的神官長可不可以成為同伴？如可以的話請寫出方法。
3) TALES OF DESTINY中有沒有秘技？如有就請說明。
4) 白魔女—另一個英雄傳說是不是最多只有66期登的角色？

現在暫時有上面5個難題，請你為我一一解答。

忠誠忠實的讀者
PICHACCO

PICHACCO：

1) 在SAGA FRONTIER中只有一個角色「蘇魔」(好似豪鬼)才可使用邪術。
2) 不可以。
3) 留意今期秘技吧！
4) 不是，而下期將會有詳細介紹

幕後黑手

中五學生快温書

幕後黑手：

你好，我第一次寫信來，亦是GAME PLAYERS的忠實讀者，以下有幾個問題想你為我解答，希望你在66期GAME PLAYERS答我。

1) 本人想買一部NEO-GEO的雙倍速主機，大約需要多少錢和有沒有二手市場約多少公。
2) 而NEO-GEO的代理商是那一間公司。SNK所出的遊戲有什麼值得購買。
3) K.O.F.是有沒有大佬的秘技和瘋狂人物和魔化隊。
4) 而PS的Biohazard 2的正版大約需要多少錢。
5) PS的X-MEN VS街霸何時有售。

就此擱筆，多謝你回答我的問題！

中五學生
敬上

中五學生：

1) NEO-GEO CDZ大約賣2300港圓。
2) NEO-GEO主機的代理商是COMPUTER PLAZA。KOF97和3月中推出的月華之劍士相信是格鬥玩家的首選。
3) 在選人畫面按實START掣再按：(八神←→←→←→＋AC)、(LEONA↑↓↑↓↑↓＋BD)、(大蛇隊↑←↓→↑↓＋BC)
4) 420港圓
5) 2月26日推出。

幕後黑手

Z後還有ZZ

幕後黑手：

請回答以下問題(PS或SS)

1) 為何高達的電視遊戲多採用Z高達的故事，出完一隻又一隻這故事特別些嗎？還是有其他理由？
2) 有些射擊及文字遊戲中，在試玩模式或爆機後給予密碼，但不是用作續關的。它一般有何用處怎樣用，可舉例嗎？
3) 我很喜歡玩街霸系列及PS的GUNDAM THE BATTLE MASTER。因為它們出招方法、流暢度及撞擊感非常好。有其他類似的格鬥遊戲介紹嗎？

請早日賜覆。

貴公司同人，新年進步！

狙擊手 幽上

狙擊手 幽：

1) 其實早前的高達遊戲只集中於初代高達，但舊高達已經被玩殘，所以最近廠方開始向續作下手，相信這悄會仍然會維持好一陣子。
2) 通常是教你在「某個時候」輸入「某組指令」來取得「某種特別效果」(例如KONAMI系列最傳統的戰鬥中按暫停、↑↑↓↓←→←→AB之類)
3) 似街霸的遊戲太多了，而GUNDAM THE BATTLE MASTER的續集將於3月12日推出。

幕後黑手

超越1000級

編輯先生：

你好！我是第一次寫信上來的，希望你能解答我一直都無法明白的問題。

1) 在Arc The Lad II內貴刊的攻略提及過用四粒魔法石結合，就可以成為那粒不扣法術值的浪漫石，而四粒魔法石就要在Arc The Lad Ⅰ拿取。我玩完一次又一次都只是找到兩粒。一粒在打完國基後得到，一粒在五十層迷

宮底找到，但其如兩粒就無法找到。

2) 在Arc The Lad II內主角們的LV是不是可昇去到LV999的，而聽朋友說大魔王的LV就是999是不是呀？希望你能解答。

祝貴刊期期升書，貴刊各同事身體健康，新年快樂。

Arc The Lad迷上

Arc The Lad迷：

1) 因為Arc The Lad I年代久遠，也不太清楚了。但好像和商人卓卡拉的店舖、伊卡的寺院有關。

2) Arc The Lad II內的角色和怪獸的LV最高可以超過LV1000，而最後波士的LV999未算最高。

幕後黑手

明日冇死

幕後黑手：

我有些問題要問。為免浪費篇幅，不多講廢話，請多多指教：

1) 用日版的PS機如何正版的歐美版GAME？請詳細說明及不要叫我向店員詢問，因為我現在要決定買不買PS？

2) SS可否在電源開著時拔插手制？有此一間因前陣子有某戀愛GAME(名字忘了)，是同時對應很多配件的(包括光槍)，難道愛玩時中途換手制？

3) 放音樂CD入SS上時，左上的一格功能變成"SET CD+G CHANNEL"。那是做什麼的？又不是用來編排音樂次序，試過多次仍不明，又看不懂日文說明。

4) SS的代理商有返GAME的嗎？可否舉例有哪些？又會否較平？

5) N64是有代理出香港英文版的。若我想知有哪些GAME是有其英文版，有沒有方法？(我很不喜歡日版GAME因不懂日文)

6) N64的007是日版先出還是版先？

7) 哪裡有美版的007？我行過黃金、好景、灣仔188、銅鑼灣中心等地都找不到。若不知的話也請提供一下還有什麼地迢可找。

問卷調查用影印本可以嗎？

問完了，謝謝回答。

(無名…)

007(代號！)：

1) 日版PS機無法讀取正版歐美版PS GAME。

2) 無論使用任何主機都不應該在電源開著時拔插手制和卡帶。對於你提及的戀愛育成GAME無印象。

3) 此功能只對應印有「CDG」標記的影像光碟，但CDG可說是一種失敗作，已經沒人生產了。

4) SS的代理商黃氏除代理主機外已很少代理遊戲了，但遇上《機械人大戰F》這些大作時，反而會有人代理行貨。

5) 實在很難答覆你，若果你指定想知那隻遊戲的資料，我們也可以為你翻查。

6) 007 GOLDEN EYE是先有美版再出日版的。

7) 由於美版GAME來價較貴，而且入貨太不方便，行多店舖都選日版而棄美版。若你真的想找美版007 GOLDEN EYE，可嘗試找一些售賣原裝遊戲的大舖代訂。

8) 問卷調查不接受影印本

幕後黑手

喜歡街霸的大蛇

TO幕後黑手先生：

本人是第一次寫信來這裡的，希望你們可以解答我的問題。這次問的問題是關於X-MEN VS STREET FIHGT這類型的問題。(因為本人是這類GAME的GAME迷)

1) 本人是《X-MEN VS STREET FIGHT》的迷。由於我只是有PLAYSTATION，所以我見這GAME只出在SS我當時十分失望，但在一星期前聽見這GAME會在PLAYSTATION推出。而推出日將近，所以我請你們可以登出各個人物的連續技。(求求你們)

2) 在PLAYSTATION《X-MEN VS STREET FIGHT EX EDITION》的開發畫面中，說沒有了轉換角色的系統，我不明白內裡的涵意，可否簡略說給我聽。

3) 此外我想問一問<Q車2>的問題，我在此GAME的CD背看見Q車可以加上大車輪，究竟怎樣可以加上呢？

4) 是關於《侍魂4》你們可否解釋有時在KOF對手前有時會出現「斷未奧義」的家樣，究竟有什麼用？又會在何時會遇見這字樣呢？

5) 你們在《GAME PLUS》期都會有海報，你們可否在《GAME PLAYERS》加插一些海報給我們忠實的讀者嗎？(加一兩元都是值的)我覺得。或可以推出特別版。

6) 我親手畫的不是印的VENOM值多少分呢？

7) 在很久以前我看見GAME PLAYERS裡的某一頁登出了SS和PS的金手指密碼，為什麼在這時會完全沒有登出呢？這蔴我們有金手指的是十分重要的。

忠實讀者大蛇上

大蛇：

1)《X-MEN VS STREET FIGHT EX EDITION》的確會在2月26日於PS推出，至於連續技的問題，我會為你問問編輯部。

2) 你仍然可在遊戲開始時選擇兩名角色，但在戰鬥開始時你要再選擇以誰人出戰，而交換同伴系統則被取消了，同伴角色只會幫助力你使出HYPER COMBO。

3) 大車輪是可以購入的，但要在遊戲後期才會找到這些店舖。

4)「斷未奧義」使用條件及方法：(1)係打低對手時，時間剩餘40秒或以上；(2)「串」過對手1次以上。如果做到以上其中一項條件，就有一半機會使出「斷未奧義」(↓↓↑→→+C)。若你做到以上其中一項條件之餘，最後是以A掣解決對手的話，就一定可以使出「斷未奧義」了。

5)《GAME PLAYERS》不是每期都附送別冊嗎？最高鋒時曾經一期送3本呢！而且你忘記了我們的VCD特別版嗎？

6) 很不錯！

7) 由於遊戲廠商的要求，本刊不會刊出任何金手指密碼。

幕後黑手

獨愛SNK

GAME PLAYER：

HI，我係你的忠實讀者，我係第一次寫信給貴刊，小弟很喜歡玩對打GAME所以想買NEO GEO CDZ不過又擔心，我一買SNK公司又出一台還勁的CD機，所以想問幾個問題。

1) SNK公司在近兩年之內會不會出多一台還勁過CDZ的機。

2) NEO GEO CDZ會不會出最新的侍魂。

3) SATURN的D&D COLLECTION什麼時候出。

4) NEO GEO CDZ有什麼特別好之處。

祝再創高峰

SAM

SAM：

1) 雖然SNK近日推出了新的64BIT街機底版，但暫時並沒有計劃開發對應該底版的家用機，而SNK亦會繼續推出MVS底版的遊戲，所以你不用太過擔心。

2) 不會，NEO GEO CDZ並不能對應NEOGEO64的遊戲。

3) 暫定98年春推出。

4) 除NEO GEO帶機外N.G CD機算是最快玩到MVS遊戲移植版的家用機。

幕後黑手



續談電視遊戲對青少年是否無益

HI！大家好，小女子在很久之前，心中就有一個問題，就是究竟電視遊戲對青少年是否有害無益呢？對於幾個問題，小女子是從兩個方面去看的。

無可否認，電視遊戲對青少年是有一定程度的傷害

玩電視遊戲，便要付出金錢、時間、精神及體力。當控制得適當時並沒有甚麼大問題。但一旦沉迷於玩電視遊戲便可能為了玩而花費大量金錢。試問年紀輕輕的人又怎會有穩定的收入來源呢？(除非你屋企很有“米”，而你家長又肯派“米”給你啦。)但有部份玩電視遊戲已走火入魔的青少年，為了得到金錢而走上犯罪道路。A君原是學校裏的一名普通學生，但自從他迷上了玩電視遊戲，便完全沉迷於其中，每天打機花費數十元以上，而他的家景並不富有，當他花光零用錢後，他便恐嚇低年級學生交「保護費」，而且一而再，再而三，終於被學校捉到，結果要做一個「醒覺的少年」。(編按：是否代表他要入教導所之類的地方呢？)

除了金錢問題外，要打機便要付出時間去玩，付出精神去研究。但當沉迷於玩電視遊戲，可能會有些人除了睡覺以外，其他時間腦子裏想的，都是有關GAME的事情，(暫且計他發夢時不是打機)。人不是為玩電視遊戲而生存的，還有更多更重要的事情要去做。B君本是班上的秀才，由於他考入了重點學校，所以他父母便買了一台SS讓他學習休息時娛樂一下。但自此，他便迷上了玩電視遊戲，每天一有空便在自己房間裏打機。在學校上課時也在研究如何玩GAME，晚上又假裝在房內溫習，其實又在玩GAME。所以令他的成績一落千丈，但旁人仍不知何故。直至他母親有一次想看看他如何做功課，無意之間才發現真相，B君因此被收機，但也令他覺醒(花了60點精神力)再次努力讀書。

打機之餘是應該顧及身體的，不斷不理身體狀況來打機，身體會受不住的，尤是眼睛受影響最大，輕則近視，重則失明。C君是電視遊戲狂熱者，24小時不停打機也無問題，結果他的近視越來越深，眼鏡上的圓圈也越來越多，但他還不知悔改，直到有一天晚上他打通宵機時，突然眼前變得漆黑一片，開始時他以為停電，(他晚上打機時為了不被人發覺而將音量調到最低)照樣一床睡覺。直到第二天早上，他父母才發現他因打遊戲機，引致眼睛過渡疲勞而造成暫時性失明。雖然經醫生診治和休養後治好了，但因打機而弄壞身子決不是一件好事。

以上是玩電視遊戲的幾大害處，但歸根到底也都是由一個原因造成，就是自制力太差，過於沉迷玩電視遊戲。其實電視遊戲發明出來是供人娛樂之用，其實只要控制得適當，玩電視遊戲也能令玩家受益不淺。最大益處莫過於娛樂放鬆。在緊張的工作和學習之後，適當地玩一下電視遊戲，能夠消除人的精神緊張，好好放鬆一下。在旅行或遠足時，可以帶手提遊戲機作娛樂之用，其次玩電視遊戲也能使人增進感情。在家中有空可和父母一起玩一些輕快溫馨的遊戲，可增進家人感情。三五知己約在一起，來一次小型機上爭霸戰，又可提升友情系數。帶女朋友或男朋友去遊戲機中心表演兩下散手，可令其好感度提高不少。如果打機技術已經登峰造極，大可參加公開比賽，若有幸勝出，更可名利雙收，成為焦點人物。再者大可化興趣為工作，把自己的打機心得寫成攻略或文章發表，令好機之士也能受惠。又可令自己名聲大振，何常不是一件好事，說不定能在遊戲界成為萬人矚目的新星哩。還有……(眾多益處，不能盡錄)。

綜上述所言，青少年玩電視遊戲是既有害又有益，只要控制得當，便可將有害成份降到最低，使益處得以充分利用，何樂而不為呢？

神樂千鶴

詳評《便利店時代2》

教主：

你好！本人對《便利店時代2》之感想甚多，故特把此稿投來無責任讀者擂台，希望教主能刊登。

還記得當推出第一集《便利店時代》時，便被那細緻的畫面及創新的遊戲意念所吸引，令至我終日為它廢寢忘餐，但都難以把各關完成。真想不到不足一年便推出了第二集。今集與上集一樣，由便利店的選地到營業、以至其他系統都是大同少異，不同的是在難度上比上集低，本人在數天便能將其中三關完成。但畢竟玩者的精神、時間、恆心是玩這遊戲不可缺少的。

今集跟上集相同，無論是地圖、店鋪陳設、店員顧客等一切都是以Q版形式表達，唯不同的是由2D變成3D，不但加強了空間感，也使畫面更為細緻。另外新加的DEMO畫面亦頗具水準，也很有趣。其次，背景音樂由上集的三首增加至七首之多，而且在音樂播放期間，偶然會根據節日及不同的情況下播放其它的背景音樂，故不會有獨沽一味的沉悶感。其效果音更是出色，如收銀機、入錢幣所發出的音效也很神似，店員顧客的聲音也沒有欠缺，唯清掃及入貨時沒有音效，十分可惜。

其實，無論遊戲的條件是甚麼、玩者要完成一關，其共通點都是一樣的，就是建立多間興旺的便利店。因此，玩者除了要注意店舖位置及地理環境的配合外，也必需注意自己的店舖與店舖之間的距離是否太過接近，否則就會出現自己搶自己生意的情況。(即人客會出現於新開張的店鋪，而鄰近舊有店舖的人客可能會相對地減少)

此外，由於對手店舖往往建立在商舖及住宅林立之地，亦有警崗、消防署在旁，而且位置又接近十字路口，優勢之有利，可想而之。故此，玩者有必要入侵對手勢力範圍內。當然，位置選擇、舖位大小、貨品的陳設、價格、種類、聘請職員、營業時間這多方面需作出適當的安排調整，那就不怕對手的威脅，不然就會愈攪愈亂，更有可能面臨破產的危機。另外，如在渺無人跡的地方開設新店，最好的做法是在附近開設大學、遊樂場等設施，那麼其集客力就如開設在鬧市一樣，這些也是不可忽視的。不過，最緊要除了是開設警崗外，也不要忙記開設消防署，因為如店舖不幸發生大火，那店內店外的陳設都會一一化灰燼，傷亡絕對慘重。

今集值得一讚的，就是LOAD碟時間比上集快上大約二、三十秒(上集記錄進度需時九十秒)，而且所佔用的BLOCKS也比上集減少了四個。最後，本人雖沒有SATURN，但也很希望能如上集般推出SATURN版，使大家能一起分享這個有趣的遊戲。

PS：大店主阿三所造的《便利店時代1、2》攻略都很出色，示範單位很有心思，而且新作的創意專門店也令人很意外哩！

祝GPM各編輯身體健康
(Jack Thason)

GAME畫廊

佳作獎：



姓名：小雷
年齡：？？　性別：女

教主話：

呵，一幅水準甚高的畫，廣告彩配合粉彩的上色技巧非常高，就連教主也自嘆不如！！而説到構圖方面，也給人很結實的感覺。不過，背後那個NINA的頭好像歪了點……。但整體來説這也可說是一幅很棒的畫，連每位行過的同事也忍不住留步瞧瞧。繼續努力吧。

教主尋人！！

上期「GAME畫廊」的得主，(TERRY NG及KANMMIE YAN)請至電23802223跟章小姐聯絡。

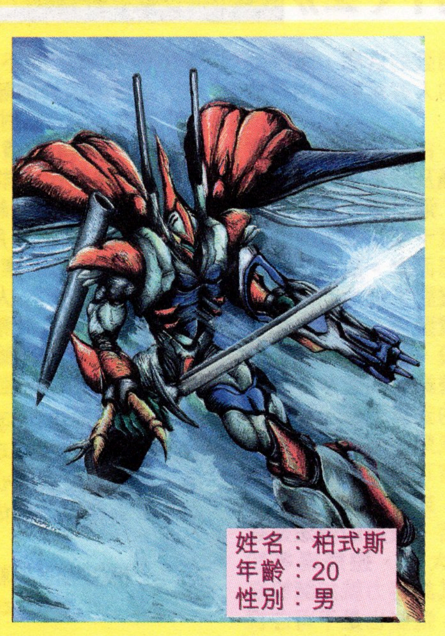
教主話：《SENIMENTAL GRAFFITI》中的遠藤晶小姐啊，蠻不錯哩，雖然背景比較簡單，但起碼已能捉到人物的神韻，而重要的是人物骨架結構沒有很嚴重的錯誤。然而，若果在那西裝外套及頭髮的質感上加多點功夫的話，效果會更好。

優秀作品：



姓名：逸夢
年齡：14　性別：女

優秀作品：

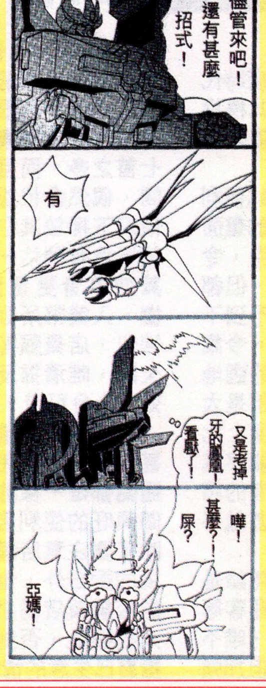


姓名：柏式斯
年齡：20
性別：男

教主話：

嘩！！很有型的一隻翼霸啊。明顯地，觀眾第一眼就會給它的氣勢所吸引，利害。不過，作者畫他的右腳時其實可以表現得更好。

優秀作品：



姓名：黃永高
年齡：？？
性別：男

教主話：

本來作者是投了四段四格來的，但由於篇幅所限，教主只能刊出其中一段，罪過罪過。這漫畫的攪笑成份是有的，(雖然有點髒)不過，機械鳥不是應該弄堆機械糞來的嗎？(呀！！！好噁心！！不要再講啦！！)

十年後的遊戲會是怎樣的呢？

老實說，現在科技一日千里，要少尉預想五年後的遊戲是怎樣都有點困難，何況是十年後？即管盡力而為吧！不過以下所說的僅是少尉的個人想法（理想？），與任何人、組織無關的啊！那麼開始吧！

這個是網上虛擬世界！

家用遊戲機將和私人電腦同樣成為家庭電器，甚至和私人電腦合二為一，成為每個家庭必備的娛樂用品。而利用電話線進行的實時網上遊戲將大行其道，題材方面由RPG到ACT、RAC等應有盡有。網上遊戲租賃、售賣和試玩大概會成為最主要的途徑吧？不過少尉最希望見到如《Ultima Online》那類「假想人生」式的RPG進化成利用「虛擬實境」科技，模擬出幾可亂真的世界。由於在遊戲中的「人」不再只是一個個電腦角色，而是世界上某個角落的人，大家一同懷着不同理想和目的，在這個並不實際存在，但又極之真實的世界中生活……為着傳說的寶藏進入危機四伏的迷宮中；為尋訪煙沒的古城而踏足鰂無人跡的荒漠；為了名聲和地位向巨龍挑戰；又或只是為了生活而在礦坑辛勤工作，甚或為當一個大廚而努力……不是很有趣嗎？

題材也可以很多樣化，隨了中世風格之外，以科幻和現代為舞台的也可以，還可以有各種各樣的競技，甚至賽車遊戲的元素滲入其中……不過會否出現過份沈迷其中，或是與現實難以區分的問題呢？

繼拔河和電椅之後是？

至於業務用機，應該會集中在各種體感遊戲方面，因為這類大型體感機體很難在一般家庭中出現：因為對大部份人來說，這類遊戲多半是一下起兩下止的「過手癮」作品，又有誰願意為此付出一筆不菲的金錢去買入呢？而且就算有能力購買，也未必有地方安置啦！（超級富豪例外……）簡單來說就是一般遊戲在家裏玩，大型體感遊戲上街玩的局面。而隨着科技的進步，和真實沒有多少分別的賽車和模擬飛行遊戲大概會成為相當受歡迎的類型。

宿願可成真？

在很久以前（其實也不是太久，大概是2、3年前吧！）少尉和幾位嗜愛玩TRPG（不知是甚麼？看回早陣子的《遊言戲語》吧！）的朋友曾談論過何時才有一個可容納數十人一起玩，像TRPG那麼自由的遊戲出現，時至今日己有一隻可供數千人一起玩的《UO》，雖然仍未能自創劇本和舞台供其他玩者用（←真大想頭……），但當時少尉的願望可說已實現了一半；既然如此，那麼少尉一直醉心的「3D高速機械人對戰遊戲（VIRTUAL-ON式遊戲的官方分類……）」又會如何呢？唔……

史上最強機械人對戰遊戲！

十年後的科技如何實在不敢說，但生產成本降低後，會隨遊戲畫面而活動的模擬體感坐倉，配合在受攻擊時會產生相應反應的體感衣服，全方位的眼罩式顯像屏等設備在遊戲機中心出現大概不是夢想了吧？在幾可亂真的環境中駕着機械人戰鬥……絕對是機械人迷的夢想！當然，多人同時參與（還可利用網絡和遠方的朋友對戰……這樣子武林高手也不用遠赴「長江」去「踩場」了！）和視像通訊是不可缺少的，最好還能駁上家中電腦或是用記憶咭把資料錄下，隨身帶着自已的愛機隨時「挑機」！利用特定的軟件在家中進行武器交換和整備工作，甚至設計和改造自已的專用機（像家用機的《前線任務》系列和《ARMOR CORE》系列那麼樣），自訂任務；唔……不擅長或是懶人可以用現成的機種，廠方還可定時推出新型機、武器和零件來多賺一筆呢！

好像有點離題……不過要是十年後真有這樣的遊戲就好了！

BY HAJIME少尉

WELL，教主起這個題真怪，我們只是當雜誌編輯，又怎會知道十年後會發生甚麼事呢？不過說起來，以現今科技的進步速度來推算，十年後的遊戲可能先進得現在是難以想像。（十年前我們玩紅白機的時侯，也想不到現在的PlayStation會是怎麼樣的吧？）然而，小弟也試試以現在所得的資料，再加點點想像力，為大家作一個可能性。

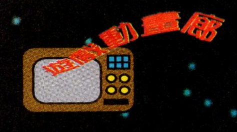
唔，先說說業務機方面的吧。由於在業務機市場上，硬件對開發者的約束沒有家用機那麼大，所以我想這方面的進步是會比較明顯的。至於說到遊戲類型嘛，現在大家都知道是以格鬥GAME為主導啦？但格鬥遊戲已流行了十年，也許在十年後它的受歡迎程度會比現在低。那麼到那時哪一種類型的遊戲會脫穎而出呢？唔，我相信會是這幾年間開始冒起的體感遊戲。我有這樣的推測，最大的原因是體感遊戲移植往家用機的可能性比較細，玩者要玩的話，一定要去遊戲機中心玩，確保了一定的客路。其次，剛才我也說過在業務機市場上，硬件對開發者的約束沒有那麼大。所以這類型的遊戲可以緊貼電子科技的發展，令開發者有較多空間去表現他的意念。再加上現在已日催成熟的多邊型技術，我相信那時的體感遊戲已可將玩者完全拉進電腦所造的3D世界中，把玩者與現實世界格絕。（WELL，說起來也有點可怕）

至於家用機方面嘛，如果以五年一代家用機來計算，十年後玩者應該是玩DURAL（暫稱）的次世代機了。那時有沒有新的廠商加入家用機市場我就不敢說，不過我就覺得那時的家用機可會配備上網功能，令更多人可一起進行遊戲。雖然現在的SATURN已配備這功能，但無疑這個X BAND系統卻受到地區性的限制。然而我相信經過未來十年INTERNET的發展，其成熟程度是可以幫助遊戲開發者製作一些具規模的網上遊戲。（說真的，現在那《ULTIMA ONLINE》已非常具規模了，我真不敢想像它再發展下去會變成怎樣）

至於用甚麼作為家用機軟件的盛載媒體這方面，唔，我覺得可能性只有兩個：不是RAM帶就是DVD。而且以成本來說，當然是DVD較平啦，而且一隻DVD的空間實在大得可怕，（聞說是DVD單面單錄的容量是4.7G啊，）用作遊戲之盛載媒體是非常理想的。故此，除非任天堂仍然一意孤行，否則RAM帶可會被淘汰。

說到遊戲類型嘛，RPG.、AVG.、SLG.這些要用較長時間及比較着重劇情的遊戲可會繼續受玩者歡迎。（再者這些遊戲在業務機上是玩不到的）除此之外，廠商亦會推出一些用來玩3D遊戲的周邊硬件，（如眼罩、手套之類）令玩者在家中也可以投進電腦世界中。

哈哈，小健健的寓言說得七七八八啦，但究竟有幾多成準就連我自己也不敢說……。不過在2008年閣下大可再翻起這本《遊戲誌》看看，瞧瞧我有甚麼是說中了的。（小健健）



今次的主題是……

機動戰士高達（上）

TEXT：機動戰士（MS）

若大家有看無記的《新機動戰記》，就不會對高達（GUNDAM）這名字感到陌生。但大家又知不知高達基本的歷史呢？基本上在每一輯高達片都是採用這個背景：話說直着地球人口不斷增加和大氣污染的問題，人類開始移居到宇宙生活。他們建造巨大的殖民衛星，在那裏生兒育女，人類的歷史就由這一刻開始向宇宙世紀邁進。

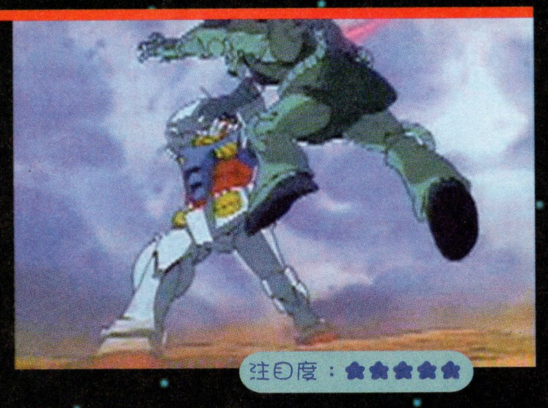
高達的動畫可說多不勝數，可是由於版位的關係，不能一次過介紹這麼多，故此今期先說TV版。直到現在為止，TV版總共有七套，其中有三套是未曾在香港播映過，分別是《機動戰士V GUNDAM》、《機動武鬥傳G GUNDAM》和《機動新世紀GUNDAM X》，希望在不久的將來可以看到。

TV版

《機動戰士 GUNDAM》

在日本首次播映日期：1979年3月下旬

故事簡介：故事說在宇宙曆0079年，衛星三號（即「自護公國」）向地球聯邦挑起獨立戰爭，故事中的主角阿寶（阿姆尼）在偶遇下駕駛試作機高達RX-78-2迎戰，與死敵「紅彗星」馬沙的對峙以及片中所提的NEW TYPE能力，可說是最大的賣點。



注目度：★★★★★

《機動戰士 ZZ GUNDAM》

在日本首次播映日期：1986年3月上旬



故事簡介：這是《機動戰士Z GUNDAM》的續編，故事說雖然泰坦斯已滅，但是自護的興起對奧干相當有威脅，至於Z GUNDAM的駕駛者加美尤因精神分裂而不能再上戰場，就在這個危急關頭一位名叫捷度的少年，在偶遇下解救了他們的危機，也因此成為主角。

注目度：★★★☆☆

《機動戰士 Z GUNDAM》

在日本首次播映日期：1985年3月上旬

故事簡介：故事發生在宇宙曆0087年，聯邦軍的腐敗使不少組織分裂出來，其中最為人注目的就是奧干和泰坦斯，由於雙方互相不肯讓步，結果打開了戰爭的序幕。主角加美尤因對泰坦斯不滿而加入奧干行列，最後還駕駛史上第一部高達Z GUNDAM與敵對抗。



注目度：★★★★☆

《機動武鬥傳 G GUNDAM》

在日本首次播映日期：1994年4月下旬

故事簡介：這是因紀念《高達》十五週年的作品，故事與一般《高達》片完全毫無關係，此外片中的GUNDAM造型十分大膽。在故事初段主要說每個衛星國家派出代表，操控高達舉行高達擂台戰，勝者可到所有衛星國家的主導權，因此展開了不少激烈的戰鬥場面。（註：未曾在香港播映過）

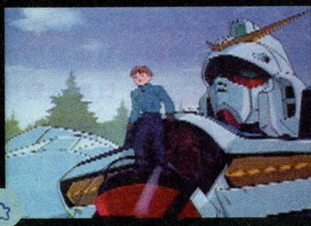


注目度：★★★☆☆
（日本的反應）

《機動戰士 V GUNDAM》

在日本首次播映日期：1993年4月上旬

故事簡介：在宇宙曆0153年，統治地球的聯邦政府因為軟弱無力，不能低抗薩斯加魯帝國的攻擊，但在地球上有另一個組織烈格軍作低抗。主角胡素在卡沙尼里亞過着寧靜的日子，一天他遇上和兩軍交戰，幸拾回性命，而且還加入烈格軍的行列。（註：未曾在香港播映過）



注目度：★★☆☆☆
（日本的反應）

《機動新世紀 GUNDAM X》

在日本首次播映日期：1996年4月5日



故事簡介：在第七次宇宙戰爭中，聯邦軍與宇宙革命軍展開全面戰爭，可是急於取勝的聯邦由於派出秘密開發的GUNDAM X作戰，終於造成百以億計的人口死亡。故事就由此事件的十五年後作開端，主角加洛特在一次交易中救出帝花，從而取得GUNDAM X，還肩負保護她的責任。（註：未曾在香港播映過）

注目度：★★☆☆☆
（日本的反應）

《新機動戰記 GUNDAM W》

在日本首次播映日期：1995年4月7日



故事簡介：在AC195年，部份反抗聯邦的殖民衛星居民，派五部高達進入地球，欲將從聯邦分裂出來OZ集團打倒，此行動稱為「流星行動」，主角希羅與其四位駕駛高達同伴一同抗敵。

注目度：★★★★☆

《高達》有幾多遊戲？

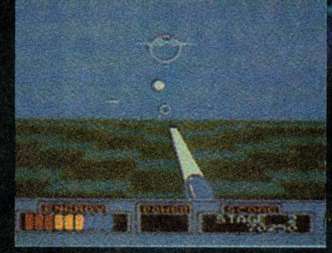
在家用遊戲機中，以《高達》作為遊戲可說多不勝數，筆者就將它們分為三大類，分別是正常比例的GUNDAM、戰棋類和非戰棋類遊戲（兩者屬SD GUNDAM系列），而現在先介紹正常比例的GUNDAM遊戲給大家。

《機動戰士Z GUNDAM HOT SCRAMBLE》

FC/ BANDAI/ 86年8月28日/ STG/ 5300日圓/ 1P

在日本電視的《機動戰士Z GUNDAM》完結後推出的第一隻《高達》遊戲，它採用《機動戰士Z GUNDAM》作主題，以橫向射擊和3D射擊來進行遊戲，而戰鬥地域分別在地球、宇宙和敵方基地，至於在遊戲中的敵人和BGM都很跟足電視版本，可說吸引不



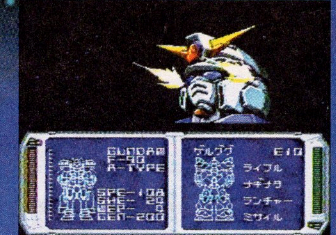


《機動戰士 GUNDAM F91》

SFC/ BANDAI/ 91年7月6日/ SLG/ 9500日圓/ 1P

在FC的《機動戰士Z GUNDAM》推出的五年後，第二隻《高達遊戲》終於在SFC推出，這遊戲以電影版的《機動戰士GUNDAM F91》作主題，不過故事乃全新創作。玩法方面就像戰棋一樣，一開始以棋子F90步向敵機，以敵全滅為目標，直到遊戲的後部就可使用F91作戰。

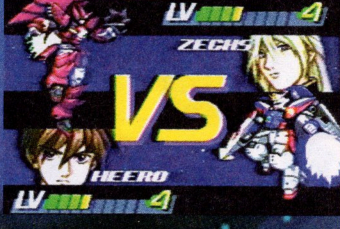


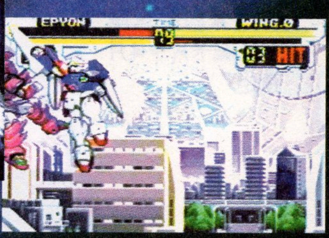


《新機動戰記 GUNDAM W》

SFC/ BANDAI/ 96年3月29日/ FIG/ 7500日圓/ 2P

繼《機動武鬥傳G GUNDAM》的格鬥遊戲後，超人氣的《新機動戰記GUNDAM W》都被移植到SFC上，而且同樣是以格鬥來進行遊戲，亦因為是FIG的類型，所以故事就沒有跟足電視，不過在遊戲中加插隱藏機種EPYON，增加了不少樂趣。

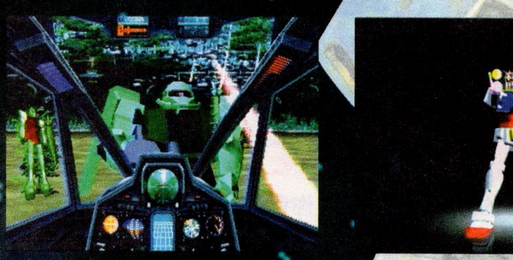




《機動戰士 GUNDAM》

PS/ BANDAI/ 95年6月23日/ STG/ 6800日圓/ 1P

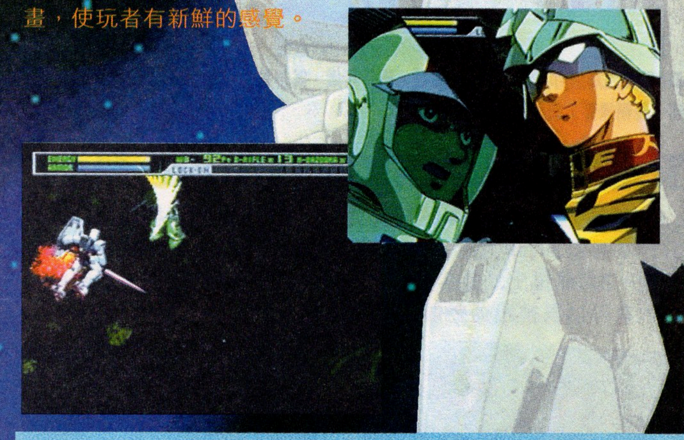
這是第一隻在次世代機中推出的《高達》遊戲，故事內容採用最受歡迎的《機動戰士GUNDAM》作主題，遊戲利用從駕駛艙向外望的主觀視點來進行，使到玩者受到親身駕駛GUNDAM的感覺，而且還加上超高難度的NEW TYPE模式，可供高達迷挑戰。



《機動戰士 GUNDAM》

SS/ BANDAI/ 95年12月22日/ ACT/ 6800日圓/ 1P

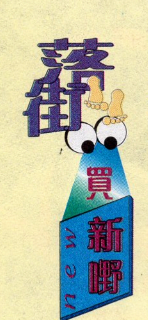
同樣是以《機動戰士GUNDAM》作題材的遊戲，但是遊戲以橫向動作進行，而且畫面中加入前後戰線，加強了遊戲本身的立體感。另外，最值得一提的是遊戲中動畫片段全部都是重新繪畫，使玩者有新鮮的感覺。



《高達》系列的遊戲推出年表（正常比例版）

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
28-8-1986	機動戰士 Z GUNDAM HOT SCRAMBLE	STG	FC	5300日圓
6-7-1991	機動戰士 GUNDAM F91	SLG	SFC	9500日圓
11-3-1994	機動戰士 V GUNDAM	ACT	SFC	9800日圓
27-12-1994	機動武鬥傳 G GUNDAM	FIG	SFC	9800日圓
10-2-1995	機動戰士 GUNDAM CROSS DIMENSION 0079	SLG	SFC	9800日圓
23-6-1995	機動戰士 GUNDAM	STG	PS	6800日圓
22-12-1995	機動戰士 GUNDAM	ACT	SS	6800日圓
1-3-1996	機動戰士 Z GUNDAM	SLG	SFC	11800日圓
29-3-1996	機動戰士 GUNDAM VER 2.0	STG	PS	6800日圓
29-3-1996	新機動戰記 GUNDAM W	FIG	SFC	7500日圓
20-9-1996	機動戰士 GUNDAM 外傳 I 戰慄之藍	STG	SS	6800日圓
6-12-1996	機動戰士 GUNDAM 外傳 II 蒼之繼承者	STG	SS	4800日圓
7-3-1997	機動戰士 GUNDAM 外傳 III 裁決者	STG	SS	4800日圓
25-4-1997	機動戰士 Z GUNDAM 前編 Z之鼓動	ACT	SS	6800日圓
2-5-1997	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	AVG	PS	7800日圓
20-6-1997	GUNDAM THE BATTLE MASTER	FIG	PS	6800日圓
31-7-1997	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	SLG	PS	5800日圓
29-8-1997	機動戰士 GUNDAM 外傳 THE BLUEDISTINEY	STG	SS	14400日圓
25-9-1997	機動戰士 Z GUNDAM 後編 在宇宙中驅動	ACT	SS	6800日圓
11-12-1997	機動戰士 Z GUNDAM	STG	PS	7800日圓

註：以上年表只供家用機使用



主持人：TAZ
鳴謝：天草四郎 時貞 ZAC

日本AOU SHOW直擊報導

最新心跳回憶產品

業務機戰隊就話有AOU SHOW特輯咖？你又有？係呀！今次為大家介紹嘅心跳回憶精品同景品，全部都未喺市面上正式發售㗎！保證至新至正！！大家多謝亞ZAC同天草啦！！

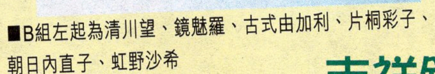
冬季校服版FIGURE

此系列公仔的比例十分之好，你會發現由外國歸來的片桐彩子特別高挑，而朽低年級學妹早乙女優女又份外嬌小。全套12款預定於3月分兩批推出，還有透明版可供選擇。



■A組左起為如月未緒、早乙女優美、藤崎詩織、館林見晴、美樹原愛、紐緒結奈





■B組左起為清川望、鏡魅羅、古式由加利、片桐彩子、朝日內直子、虹野沙希



■同一系列的透明版FIGURE

TOKIMEKI ACTION FIGURE系列

包裝十分有趣地與《STAR WARS》系列的公仔極為相似，而公仔本身為3吋半大小，造型精細、頭髮部份尤其精緻，還附有書包。3月將推出的是冬季版，而夏季版就要等到5月，反應好的話大有可以再推出運動服、便服版呢！





吉祥錢箱

三位最受歡迎人物的Q版扮相十分好玩，快點儲錢買吧！



圖案鏡架

純粹是閃閃反光好鬼正，並非用來照鏡。3月發售預定



TOKIMEKI KIDS 金屬午餐盒

有校服、便服等三款及紅黃藍三色。4月發售預定



卡片盒

金屬製卡片盒，盒內附送藤崎詩織卡片。4月預定



心跳回憶 DISC COLLECTION VOL.7

最新一輯的音樂及廣播劇CD SINGLES，將於3月起發售



心跳回憶『世界名作劇場』海報

詩織會打扮成可憐少女茱麗葉，而館林和殺人樹熊會上演一幕美女與野獸



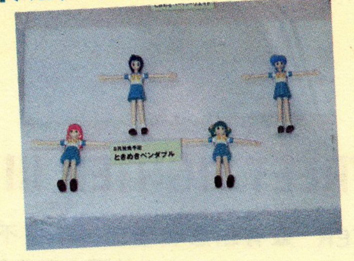
光輝高中校花胸像系列



首名目標是足球部名經理人虹野沙希，4月發售預定

出氣袋軟膠公仔

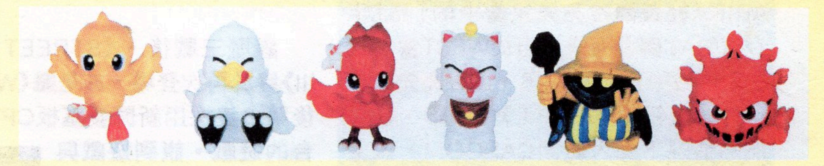
邊個比面色你睇？邊個請你食炸彈！用出氣袋公仔嚟出氣啦！不過要等到5月



BANPRESTO3月份最新景品

CHOCOBO不可思議大冒險鎖匙扣公仔

有CHOCOBO、肥陸行鳥、連黑魔法師也有！



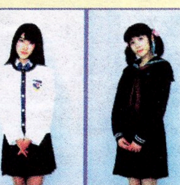
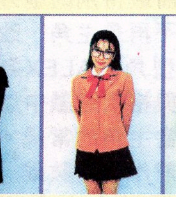
SENTIMENTAL GRAFFITI FIGURE Part2

參照甲斐智久的設定原畫直接立體化的1／10全彩色公仔



SENTIMENTAL GRAFFITI COSPLAY

套裝又關你事？


本來唔關我事，不過在翻閱由日本帶回來的目錄本時，發現一系列12款「S.G」嘅COSPLAY服裝廣告，原來每一套都索價50000日圓左右㗎！最好玩嘅係佢地喺4月將會舉行一個只準穿著「S.G」服裝嘅女孩子參加嘅攝影大會（注明不準男扮女裝）。









插畫：甲斐智久

他媽哥治貼紙Part3

現在已沒多少人養雞，但「tama」嘅公仔就仍然人氣極佳，貼到四維係都唔知幾







TEXT: KOTARO

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

新次元、新作風《STREET FIGHTER EX》系列

在簡述《STREET FIGHTER EX》之前，拙者必須事先說明此遊戲並非出自CAPCOM的手筆，但由於該系列着實對往後CAPCOM所製作的遊戲有影嚮深遠，所以在介紹CAPCOM作品的同時，才會順帶一提，萬望各位不要誤會！

在97年初，CAPCOM的合作公司*ARIKA，推出利用PlayStation互換機板SYSTEM 11製作的3D POLYGON格鬥遊戲《STREET FIGHTER EX》，雖然CAPCOM並沒有參與是次遊戲的製作，但遊戲以《STREET FIGHTER》基本角色為藍本，發生時間亦處於《STREET FIGHTER II》和《STREET FIGHTER III》之間，縱使加入與原著風格相異的原創人物，也令一眾玩者有所混淆。

或許在這裏說說題外話吧！在《STREET FIGHTER EX》推出之前，其實坊間早已有傳聞CAPCOM會製作立體版的《STREET FIGHTER》，可惜只是一直只聞樓梯響。直至未幾終於有畫面發表，由於遊戲初至3D POLYGON形式之上，TEXTURE MAPPING效果並未如理想，所以坊間對遊戲只是抱觀望的態度，在完全沒有理解遊戲的真正面時，便早認定遊戲的成敗。可是，在遊戲正式推出後卻大受歡迎，更在短短數月後推出改版《STREET FIGHTER EX PLUS》，即使推出PlayStation家用版時，由於加入《STREET FIGHTER》和《STREET FIGHTER ZERO》系列中的DHALSIM和春日野櫻，將遊戲熱潮帶至最高峰。

《STREET FIGHTER EX》雖然遊戲可說是以2D版為基本，使操作形式實現於3D格鬥遊戲之上。遊戲中具有頗多特色的系統，它將以往通常技CANCEL的恒例，轉化至必殺技與SUPER COMBO之間的「SUPER CANCEL」技巧，與《STREET FIGHTER ZERO》系列等由玩者決定攻擊LEVEL的系統，改為以SUPER COMBO之間互相SUPER CANCEL而遞增。還有，將固有的氣絕暈眩方式轉化為GUARD BREAK系統，當中獲得不俗的評價。此外，遊戲採用和《鐵拳》系列相同基板SYSTEM 11製作，以啟動時間系統作為出現隱藏人物的法則，亦相對成為遊戲中一特點。

*ARIKA——《STREET FIGHTER EX》系列的開發小組，其正式名稱為「ARIKA WEST」，此名由來是取自ARIKA社長西谷亮先生當中的「亮」字(AKIRA)倒裝而成，至於WEST當然就是取西谷中「西」的意思。西谷亮先生早年於遊戲雜誌《BEEP！》中執筆，在偶然的情況下加入廠商CAPCOM，擔當格鬥名作系列遊戲《STREET FIGHTER II》的策畫一職。數年後，他自組設立公司ARIKA，憑藉與廠商CAPCOM的微妙關係，以《STREET FIGHTER》系列中的角色，製作充滿獨特風格的《STREET FIGHTER EX》。



STREET FIGHTER EX 2

新世紀、新系統《STREET FIGHTER III》系列

經歷三載後，《STREET FIGHTER III》終於再次登場，亦是繼《WARZARD》後第二隻採用新開發基板CPS III作為平台的遊戲。說到遊戲與以往系列最大的分別是除了只保留RYU和KEN等元祖角色外，其它大部份所起用的全為新角色，而最特別的地方是RYU不再是主角，改為力量型角色ALEX為主角，與格鬥遊戲中以平均型當主角的常規。由於與前作相距數載，系統亦跟隨大方向的改變，但若數眾多系統中最有創意和理念，不得不提的可算是BLOCKING，其概念與實際格鬥有着很多相似的地方，令遊戲攻防更具變化。



STREET FIGHTER III 2ND IMPACGIANT ATTACK

《精武門》問答遊戲揭曉

上期問答遊戲的答案，它們的共通點就是全部系列皆由同一人策劃開發，包括提示中的《STREET FIGHTER》，至於那個人是誰？或許讓拙者在這裏賣個關子，留待下期《精武門》內「對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立．第二章」中為大家介紹吧！



第八回

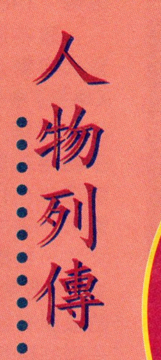
《空想世界漫談——地底世界拉傑斯》

by HAJIME少尉

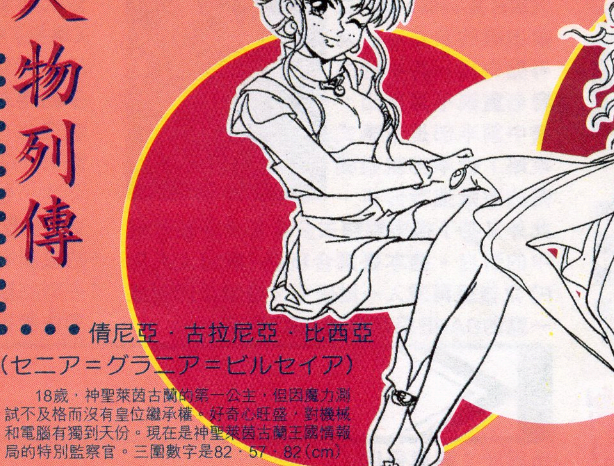


引言

在一拖再拖的情況下，原本想在今期開始說另一話題的，但KOTARO一句「幾時介紹『SM女王』（……）呀？」，登時令少尉想起《超戰》內那些有趣但很少人知道的原創角色，不如借此地作一回顧吧！



人物列傳



倩尼亞・古拉尼亞・比西亞
（セニア＝グラニア＝ビルセイア）

18歲，神聖萊茵古蘭的第一公主，但因魔力測試不及格而沒有皇位繼承權。好奇心旺盛，對機械和電腦有獨到天份。現在是神聖萊茵古蘭王國情報局的特別監察官。三圍數字是82・57・82（cm）



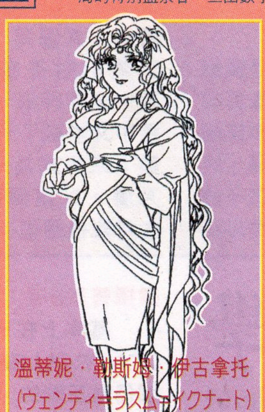
莎芙妮・古利斯
（サフィーネ＝グレイス）

有着「紅蓮之莎芙妮」外號的破壞神信徒，自稱「白河愁的忠實部下」。原名為莎芙妮・倭格勞斯，在《EX》中為愁而向破壞神倒戈，之後改姓為古利斯（CRAZY之意）。外表性感美艷，但卻是個身兼虐待狂與被虐待狂等「特殊嗜好」的危險人物（她的對白多半是兒童不宜的……）。三圍數字是92・60・91（cm）



貴家 澪（ミオ＝サスガ）

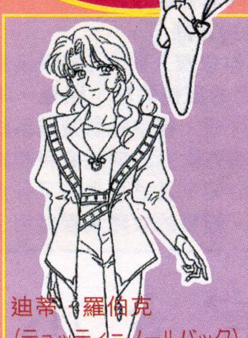
日本人，受《EX》時的召喚事件影響來到拉傑斯。機緣巧合下成為魔裝機神ZAMGID的第二任操者。雖然只有15歲，但思想非常成熟，而且是合氣道高手，特技是將[illegible]個硬幣疊在一起……（附帶一提，她的三隻魔使的造型和名字都是參考自BANPRESTO的幾位製作人員……）





溫蒂妮・勒斯姆・伊古拿托
（ウェンディ＝ラスム＝イクナート）

萊茵古蘭王國魔裝機設計者，優秀的練金學士。很難想像這外表的她已經27歲（第二章時是29歲），而且對正樹很有好感。據她被正樹問及有關勾手指的事時說「是很久以前一個和你來自同一個地方的朋友教的」推斷，她和愁的生母是認識的。



迪蒂・羅伯克
（テュッティ＝ノールバック）

20歲，正樹被召喚到拉傑斯後第一個見到的人。文靜幽雅，（配音是井上喜久子！）但發怒時很可怕。在堅強的外表下隱藏着父母和親兄在她眼前被殺人鬼奴比（ルビッカ）所殺的悲慘往事，而且她所愛的人都英年早逝，像列卡特（リカルド）、菲洛迪王子（フェイルロード）等等……是個出生於芬蘭的悲運北歐美人。三圍數字是85・58・84（cm）



留彌・穌魯達古
（リューネ＝ゾルダーク）

16歲，波蘭系美國人。DC總帥皮亞博士的獨生女。刁蠻任性，但意外地相當單純，自稱正樹的女朋友。運動神經、反射神經和動態視力非常優秀，而且由於父親是超級機械人迷的關係，自小就接受各種訓練，兩腕常戴着重5kg的重力手環（……）。興趣是購物和看日本時代劇。三圍是87・59・88（cm）



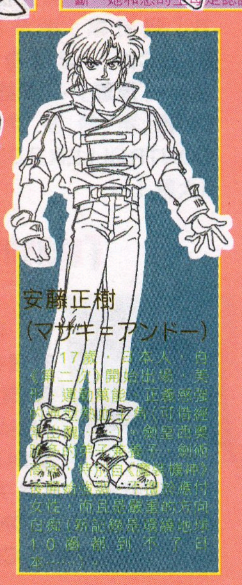
蒙尼嘉・古拉尼亞・比西亞
（モリカ＝グラニア＝ビルセイア）

18歲，倩尼亞的孖生妹妹，因擁有強大魔法力而獲得王位繼承權，而且是少數擁有預知能力的人，但說話時的文法很古怪。深愛着自小青梅竹馬的克里斯托夫クリストフ（白河愁）。三圍數字是82・57・82（cm）



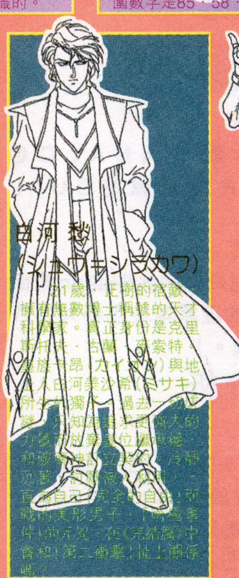
黃炎龍
（ホワン＝ヤンロン）

24歲，魔裝機神GROUNVOLL的操者，原是中國的體育老師，北派少林拳的高手，也是典故和成語迷，最厲害的是和魔使RANSYAOランシャオ輪流向人作無止境的「說教」……



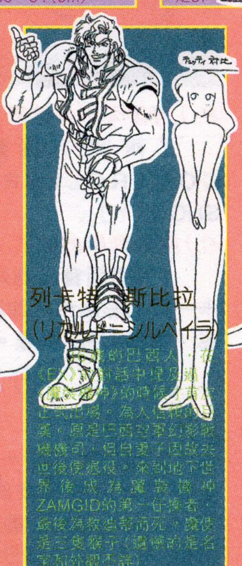
安藤正樹
（マサキ＝アンドー）

17歲，日本人，自《第二次》開始出場，美形、運動萬能、正義感強的熱血漢[illegible]（可惜經常[illegible]），劍皇西奧[illegible]的[illegible]弟子，劍術高強，[illegible]《魔裝機神》[illegible]，不擅於應付女性，而且是嚴重的方向白痴（新記錄是環繞地球10圈都到不了目[illegible]……）。



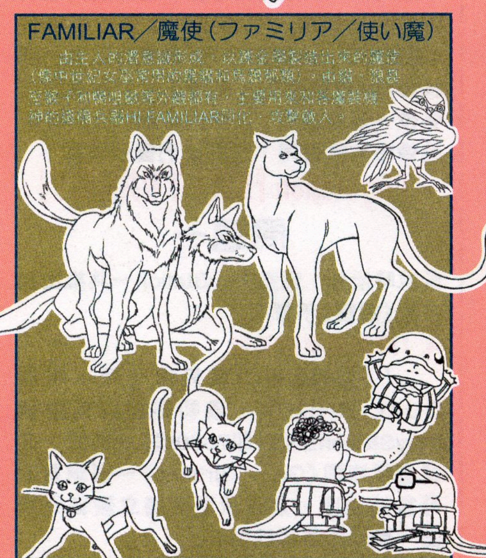
白河 愁
（シュウ＝シラカワ）

21歲，正樹的宿敵，擁有無數博士稱號的天才科學家，真正身份是克里斯托夫・古蘭・[illegible]索特，皇族卡昂（カイオン）與地[illegible]人白河美沙希（ミサキ）所生的[illegible]。過去一切成謎，[illegible]知[illegible]強大的力[illegible]放棄[illegible]位繼承權，和破壞神[illegible]，冷靜沉着[illegible]，一直[illegible]自己[illegible]完全的自由！可說[illegible]美形男子，「[illegible]事件」的元兇，在《完結篇》中會和「第二衝擊」扯上關係嗎？



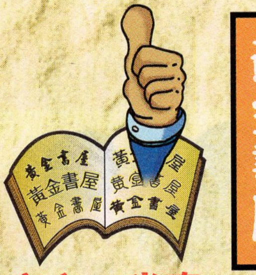
列卡特・斯比拉
（リカルド＝シルベイラ）

[illegible]的巴西人，在《EX》[illegible]話中提及過。《魔裝機神》的時候才首次正式出場。為人[illegible]，原是巴西空軍的[illegible]機機司，但自妻子因故去世後便退役。來到地下世界後成為魔裝機神ZAMGID的第一任操者，最後為救迪蒂而死。魔使是三隻猴子（遺憾的是名字和外觀不詳）



FAMILIAR／魔使（ファミリア／使い魔）

由主人的潛意識形成，以鍊金學製造出來的魔使（像中世紀文學常用的[illegible]），由貓、狼[illegible]等外觀都有，主要用來[illegible]魔裝機神的[illegible]HI FAMILIAR同化，攻擊敵人。



黃金書屋

店主：米奇

鳴謝：TOKYO EXPRESS

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

七瀨葵複製原畫COLLECTION 神之童

出版社：新聲社

售價：2000日圓

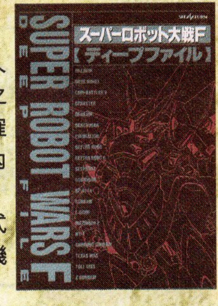
七瀨葵這名字相信有留意日本街機雜誌的讀者一定認識。她專為新聲社及關連企業的商品繪畫SNK遊戲的插圖，尤其擅長繪畫《侍魂》的奈戶流留和莉舞流留。所以這輯複製原畫也全都是這兩姊妹的畫，選材包括在唱片、特身大海報、特製商品上刊出過的插圖，全部印刷在獨立的卡紙上。這本書有兩個不同的封面的版本，分別是穿紅邊衣服的修羅版和穿藍邊衣服的羅剎版，以修羅版較為罕見。



超級機械人大戰F DEEP FILE

出版社：雙葉社

售價：1300日圓

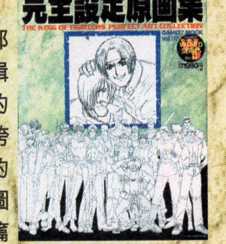


在《超級機械人大戰F 完結編》推出之前出版的攻略本的確有點奇怪，書中的內容老實說不算突出。書中前半部是故事式攻略，後半部就對機體的改造進行分析，此外又花了很多篇幅去分析各角色在遊戲中的對白。這本書適合玩過《機械人大戰F》之後想再深入一點研究，希望這個理想一點的SAVE來玩《完結篇》的玩者。

拳皇'94-'97「大蛇編」完全設定原畫集

出版社：新聲社

售價：1980日圓



這本厚厚的書絕大部分內容都是各曾經在各輯《拳皇》中登場過的人物的設定原稿，由於經已橫跨了四年的關係，各人物的設定也在「成長」。除了圖畫外，書中也收錄了多篇文章，包括《拳皇》世界的歷史、各輯《拳皇》中各隊人物的故事，尤其是對大蛇編的故事有深入介紹。此外，書中也介紹了在家庭機版中獨有的「ART GALLERY MODE」和快將推出的《拳皇》AVG《KOFs京》。

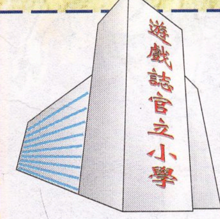
放課後戀愛俱樂部 COMPLETE WORKS

出版社：高橋書店

售價：1300日圓

如果你想深入研究《放課後戀愛俱樂部》各方面的事情的話，這是一本值得向你推薦的好書，書中先對遊戲系統作詳細分析，又有各女角的詳細資料和訪問、約會地點的介紹，當然也少不了各女孩子的攻略流程。這書的攻略流程採用了備忘周曆的形式編寫，輔以戀愛筆記對答表和話題表，非常詳細。此外，書中又附送了一月曆，剪下來便成為一個CD月曆。以這個售價來說可說很超值。





遊戲誌官立小學

Game Players Government Primary School

教師：阿三先生　同學：阿莫、阿霍、阿斯

新課程、新內容

「遊戲誌官立小學」不經不覺已成立了一段日子，大家覺得怎樣？總希望同學們都會有所得着。若有任何意見不妨來信《遊戲誌》，信封面註明「遊戲誌官立小學校務處」收啟便可。言歸正傳，今堂會向各位一個新課程，當中內容對大家購買新裝備時非常有用，請同學們留心題目！

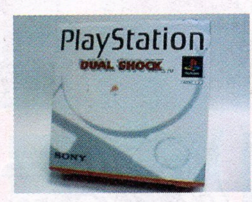
「PlayStation『震震』手掣共同睇！」

問題一

就現時所知，究竟PlayStation一共推出幾多款『震震』手掣？

A.）阿莫同學的答案：

「『震震』手掣就只得一款，叫做DUAL SHOCK。最初係連同新型號PlayStation主機（即7000機）一齊買，又或者係連同《Gran Turismo》一併購買的行貨特別版，之後就更有獨立發售版推出。資料夠晒詳盡啦！」



■圖一～連同「7000機」一併發售的DUAL SHOCK

B.）阿霍同學的答案：

「兩款！舊款的ANALOG CONTROLLER及新款的DUAL SHOCK。」

C.）阿斯同學的答案：

「聽講話會出到好似PlayStation記憶卡一樣七彩顏色，加埋原本灰色總共有八彩，咁即係有8款囉。」

分析

選擇答案A者：

資料非常詳盡，DUAL SHOCK的確是有連同新主機及與賽車game《Gran Turismo》一併出售的版本，可惜最終答案仍是「錯！」給你五分同情分吧！

選擇答案B者：

基本上在一星期前，只有ANALOG CONTROLLER及DUAL SHOCK兩款手掣仍是正確的，之不過現在就……給你五十分合格。

選擇答案C者：

對！的而且確是8款，一百分！不過當然不會像阿斯同學所述的情況一樣。PlayStation將會先在3月19日推出「白色」及「鑽石黑」兩款特別顏色的DUAL SHOCK，之後會在4月陸續推出「水晶」、「煙薰」、「翠綠」及「海藍」四色，連同原本的灰色的ANALOG CONTROLLER及DUAL SHOCK，合共8大款！

「RING……」



咦？原來夠鐘了，唯有留待下次繼續吧。臨落堂前又問大家，究竟ANALOG CONTROLLER及DUAL SHOCK兩款「震震」手掣有何分別？想清楚，答案下堂交。ANY QUESTION？無問題今堂就到此為止。GOODBYE CLASS！



CHORO Q 3

PlayStation/ RAC/ TAKARA / 358港元

《CHORO Q》這個系列，相信有玩開PlayStation賽車GAME的人均必定玩過，如今到了系列的第三作，畫面及系統基本上與前作沒有甚麼分別。而比較令人驚喜的，相信就只有CHORO Q城大了、出場車殼多了及可使用大腳八車吧！難度方面一如以往，前半還算易玩，一玩到世界賽就個個叫「天啊」。(山寺良牙)

評分：
- 人物／機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：——
- 難易度：3分
- 移植度：——

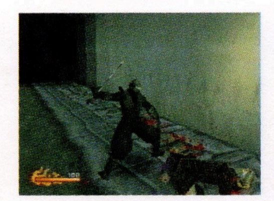
平均分：3.167分

遊戲到現在已經進出至第三集，本以為可能又會有些新的突破，但出來的效果卻令筆者有些失望，首先遊戲的畫面可以算是毫無進步，和上集不相伯仲。(雖然今集的賽道以及車殼都比上集多)而特殊事件的數目亦到達100個，不過大部份都是一些無聊的事，如撞樹、撞船、觀看揭示板等，令筆者有些失望的感覺，期待在N64中的表現。(覺羅)

評分
- 人物／機械：3分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：一分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：一

平均分：2.85分

立體忍者活劇 天誅



PlayStation/ ACT/ SME/ 港幣358元

一隻題材非常新穎的動作遊戲，很多時都需要運用腦筋才能完美地達成任務。遊戲畫面本身尚算造得不錯，但人物方面則仍需改善。此外，由於隨意可以切換為第一身的視點，所以玩起來便更有緊張的氣氛。惟有時視點轉變得太快，而令玩者有點無所適從。難度方面亦設定得過於容易，而且原來遊戲中所有的敵人都是怕水，更令人啼笑皆非。(唔通他們是即溶橙粉？) (Agent X)

評分：
- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：4.5分
- 難易度：2.5分
- 移植度：——

平均分：3.375分

《天誅》是一個較為少見的ACTION遊戲，因為玩者除了需要完成任務外，還要暗殺沿路上發現了玩者的敵人，而兩個角色的每一招必殺技都令人興奮莫明。筆者覺得這遊戲最吸引的地方，是在於可以進行暗殺行動和隱藏自己的行蹤。而筆者看過霸王丸玩這遊戲後，發覺「痲痺團子」是一件超級好用的道具，因為玩者可以乘敵人未把團子吞下前，攻擊他令他把團子吐出來，而且又可以殺到敵人，這點是最令筆者興奮的地方。(怪獸)

評分
- 人物／機械：3.5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3分
- 故事：4分
- 操作性：4分
- 投入度：4.5分
- 原創性：4分
- 難易度：3.5分
- 移植度：—

平均分：3.81分

SGOVENTURE DRAGON MASTER SILK外傳

SATURN/ TAB/ DATAM POLYSTAR/ 5800日圓

如果只是看名字的話，還以為跟和上集一樣是RPG，但怎知道是玩桌上遊戲。雖然上集的人物都有保留，但樣子並不討好，還有賣弄性感。而遊戲本身的玩法極之沉悶，出現特殊事件的情況非常之少，版圖數目最多亦只有3版，而且運氣是多於一切，不過唯一的優點就是可以5人同時對戰。(覺羅)

評分：
- 人物／機械：2.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：2分
- 操作性：2分
- 投入度：2分
- 原創性：2分
- 難易度：2.5分
- 移植度：—

平均分：2.25分

這遊戲由上集的RPG突然改為桌上遊戲方式，再加上新人物「白藤」以一副清純女子高生形象作為賣點，看起來格格不入，亦似乎暗示原有的人物受歡迎程度有限。由於遊戲從移動到戰鬥都是靠擲骰子進行，簡單來説即是運氣決定一切，所以玩的時候千萬不可太認真；總括來説，這是一隻很悶的桌上遊戲，要有邊玩邊睡的感覺。(J.J)

評分：
- 人物／機械：2.5分
- 畫面：2分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：——
- 操作性：2分
- 投入度：1分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.14分

X RACING

PlayStation/ RAC/ 日本物產 / 5800日圓

一個十分美國風的賽車遊戲，畫面和操作感有點像以前的《BURNING ROAD》，其人物設計不討好之餘，車的能力亦令人覺得莫名其妙。例如當你駕駛一架最快的跑車一直領先時，一不小心和敵人有小小碰撞，排最後而又最慢的拖頭竟可以輕易把你超越，真懷疑它是用甚麼引擎發動的。不過這遊戲也不是沒有優點的，因它的操作也算十分流暢，背景亦十分多變，只是難易度略為高一點罷了。(積奇)

評分：
- 人物／機械：1.5
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：1
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：2.375分

《X • RACING》這隻賽車GAME值得一提的地方，便是賽道側邊的佈景十分有趣，又行雷閃電，又有鬼魂周圍走，而最利害的便是筆者在此GAME中發現了尼斯湖水怪。而這隻GAME值得一提的，便是遊戲的難度真的不易，只要玩者發生了輕微的碰撞，隨後的對手很快便會爬你頭。就算玩者身居第一，很快便會成為包尾大班了。(非洲)

評分：
- 人物/機械：2.5分
- 畫面：3分
- 音樂/音效：2.4分
- 故事：2分
- 操作性：2分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3.6分
- 移植度：-

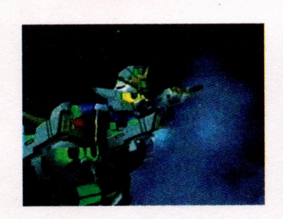
平均分：2.56分

總評

呀！！很少新GAME出呀！若果大家翻開時間表，就會發現在過去的兩星期內新GAME的推出數量實在少得可憐，連一向多GAME出的PlayStation在這兩個星期內都不過出了十隻遊戲左右，實在令我們這班當編輯的十分困惑……。不過在2月26日，PlayStation又會一口氣的推出二十多隻遊戲，到時各玩者又會否覺得消化不良呢？不過在這個沒有GAME的情況下，我跟KOTARO(即南瓜太郎)就為大家試了一些香港可以玩到的業務用遊戲。希望對大家有參考價值吧。(小健健)



SD GUNDAM G CENTURY S



SATURN／SLG／BANDAI／6800日圓

本人雖十分喜歡GUNDAM，但是也不至於麻木。起初以為SS的LOAD碟速度比PS快，會令筆者提起興趣，但是要等的時間仍十分長，令筆者的耐性大減。相比於PS的，此GAME有所改良的便是加入了精彩的OPENUNG和數部新MS（GUNDAM XX，卡碧尼 MKII，TALLGEESE II及曼陀羅高達），GUNDAM XX的MAP攻擊強得十分恐怖，果然是筆者最愛的MS。但筆者仍是愛玩超任的《GX》，若將《GX》加入新機體，並移植到N64便最正。（非洲）

評分
人物/機械：3.2分
畫面：2.7分
音樂/音效：2分
故事：2分
操作性：2.3分
投入度：3.6分
原創性：3分
難易度：2.4分
移植度：2
平均分：2.91分

又是一隻以「高達」為題材的遊戲，雖欠缺新意，但如果是高達迷的話相信亦不會錯過。遊戲內的機體可算是全系列最多，遊戲畫面亦比以前美麗不少，故事模式更使人投入。可是其操作性實在不算得上好，讀碟時間緩慢（只比PS版快少許），往往使人戰意大減。比PS版優勝的，便是它多了開場動畫片段。如果是高達迷又未買PS版的話，可以一買。（積奇）

評分：
人物／機械：3.5
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：1.5分
操作性：1.5分
投入度：2分
原創性：1.5分
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：2.125分

星星中發現！TAMAGOTCHI



PlayStation/ SLG/ BANDAI / 港幣358元

《他媽哥治》系列的遊戲，筆者也是第一次玩。在玩這遊戲的途中，發覺這遊戲也算特別，因為玩法十分嶄新，是一隻拐帶「TAMAGOTCHI」的遊戲，拐帶了後還要將「TAMAGOTCHI」們禁錮。不過把它們拐帶回家中，並不是虐待它們，而是要照顧它們的起居飲食。不單這樣，還要當牠們是神一般去供奉，逗牠們開心。筆者很喜歡GAME中的小女孩，樣子十分可愛。（非洲）

評分：
人物/機械：3分
畫面：2.8分
音樂/音效：2.3分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：2.6分
原創性：3.3分
難易度：2分
移植度：-
平均分：2.63分

很有趣啊！一開始時感覺有點奇怪，為什麼只是控制一個女孩子走來走去呢？不是要養雞嗎？原來這遊戲和以往的「電子雞」有很大分別，所有寵物也是自己找回，自由度十分大。畫面顏色十分鮮艷，遊戲內可做的事亦非常多，特別的是可以自己佈置房間，亦可隨時出外多找一兩隻寵物。如大家是《他媽》FANS的話，這遊戲一定不容錯過。（積奇）

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——
平均分：2.65分

ULTRAMAN~FIGHTING EVOLUTION~



PlayStation／FIG／BANPRESTO／6800日圓

繼去年BANDAI為SEGASATURN製作《ULTRAMAN》系列的《ULTRAMAN～光之巨人傳說～》後，今年則有由其子公司BANPRESTO在PlayStation上推出系列的最新作《ULTRAMAN～FIGHTING EVOLUTION～》。今集首次以3D POLYGON表現，非常不俗，但形式就及不上前作以背景為主的特點，至於人物的MOTION CAPTURE擬態真實，將特撮的神髓完全活現出來，可是角色數量仍略嫌太少。（KOTARO）

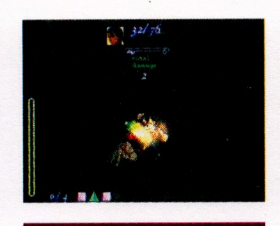
評分
人物/ 機械：4分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：4分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.36分

簡單來說，這遊戲是將整套《VF3》的概念加上「咸蛋超人」的人物而成，雖然我們不會看見「七星俠」用「猛虎硬爬山」對付巴魯坦星人，卻有各種怪獸利用其獨特外形所施出的招式；說真的，遊戲中所用的多邊形數目不多，但材質貼圖則運用得很好，加上人物動作自然，玩起來別有一番磁味。

這遊戲還顯示了另一個事實：沒有人會站着等你射死光的……（J.J）

評分：
人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：——
平均分：3.86分

Xenogears



PlayStation/ RPG/ SQUARE / 420港元

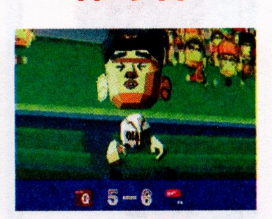
期待已久的《Xenogears》終於推出了，其畫面質素相當不錯，尤其是OPENING的片段，看得出是落足心機去造的，而最特別的當然是其戰鬥系統，可說是RPG GAME的一個創新。輸入COMMAND作連續攻擊，戰鬥時增加刺激感，不過可惜的是其EVENT有很多都太過長，最長的達十分鐘之多，這是比較可惜的。（MS）

評分：
機械/ 人物：4分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.312分

一向以華麗CG見稱的SQUARE，繼《FF VII》的好評之後，此GAME是98年推出的大作。而此GAME之中，最特別是在作戰時，運用了連續輸入COMMAND的方法來進行攻擊，更可由按不同的掣組合出精彩的必殺技。但今集的魔法就造得較為遜色，反觀以往作品之魔法表現就更為理想。故事雖然十分好，但是在GAME中用了太多時間去交代，是此遊戲最大的缺點。（非洲）

評分：
人物/機械：3.5分
畫面：3.3分
音樂/音效：3分
故事：4.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3.2分
移植度：-
平均分：3.5分

創造職業棒球會



SATURN／SLG／SEGA／5800日圓

《創造職業棒球會》這遊戲棄用了正敍人物，採用了「Q版人物」，這使遊戲本身更「得意」，遊戲其他的方面都與《足球會》差不多。然而玩下去，有一點是令黑龍有點兒不滿的，那便是自動玩時的監督真是非常無能，但是如果每場賽事也由玩者自己監督的話，真是非常浪費時間呢！（如想易玩的話便要選強的球隊了。）（赤目黑龍）

評分：
人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：——
平均分：2.88分

現在SEGA推出了《創造職業捧球會》，而它的玩法和《創造職業球會２》一樣。玩者需要組織一間捧球會，在一定時間內，從多間捧球會中奪取捧球聯賽冠軍。筆者覺得這遊戲雖然改變了球會種類，但和球會的玩法類似，會令玩者覺得有點沉悶感，而且香港對捧球的熱愛程度沒有日本那麼厲害啊。（怪獸）

評分
人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：—
操作性：3分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：—
平均分：3.29分



RACING JAM



ARCADE/ RAC/ KONAMI

KONAMI第二隻採用新基板COBRA開發的賽車遊戲《RACING JAM》，雖然遊戲以新開發基板製作，但風格亦與舊作《MIDNIGHT RUN》等未有太大差異，然而畫面表現未將COBRA的機能發揮至極限，車子仍予人像玩具車的感覺，可是車身光源的效果則造得非常精細，質感音效也頗為不俗，而且車身操作順暢，是現時眾多賽車遊戲中乏略了的一點。(KOTARO)

評分

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：——
操作性：4.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.86分

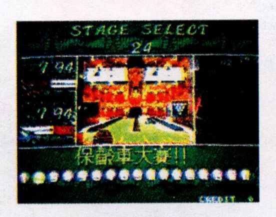
想不到現在的賽車GAME已發展到如此地步，不但有波棍，還有HAND BREAK及離合器，真是真實得可怕。至於遊戲的多邊形製作技術方面，看起來多邊形數雖不受《SCARD RACE》的多，不過我就反而覺得這GAME的表現比較自然，沒有「塑膠車」的感覺。而我最欣賞此GAME的，就是那汽車表面的反光效果及速度感。而且本遊戲可供玩者選擇的車種十分多，大大增加了遊戲壽命。唔，我覺得這是一隻可供賽車GAME高手發揮其技術的遊戲來。(小健健)

評分：

人物 / 機體：4.0分
畫面：3.9分
音樂 / 音效：4.0分
故事：————
操作性：3.4分
投入度：3.6分
原創性：4.3分
難易度：4.0分
移植度：————

平均分：3.88分

HANDLE CHAMP



ARCADE/ PUZ/ KONAMI

自去年KONAMI推出的《SUPER BISHI BASHI CHAMP》後，紳受一般機迷的歡迎，今年KONAMI再下一城推出其續編《HANDLE CHAMP》。遊戲主要以軚盤、嚮按和油門所組成，利用這三種基本元素進行各項MINI GAME，頗具心思，其中類型廣範亦不乏抵死的項目，畫面亦比前作更為豐富，然而遊戲最叫人印像紳刻的則可算是旁白的音效表現……(KOTARO)

評分

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：4分
故事：——
操作性：4.5分
投入度：4分
原創性：4.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.93分

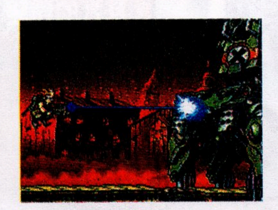
繼《比西把希》後，KONAMI又一隻以廣東話配音的PUZZLE遊戲。不過我覺得《比西把希》就考玩者的反射神經及對顏色的敏感度；而這隻《HANDLE CLAMP》就考玩者的手腳肌肉及眼、手、腳之配合。唔，從各迷你遊戲的內容就可知KONAMI的開發人員有超高的創意。不過，那些迷你遊戲實在太費力啦，這樣可會令很多玩慣《比西把希》的女玩者卻步。(小健健)

評分：

人物 / 機體：2.8分
畫面：3.3分
音樂 / 音效：4.0分
故事：————
操作性：4.4分
投入度：4.9分
原創性：4.6分
難易度：4.4分
移植度：————

平均分：4分

METAL SLUG 2



ARCADE/ ACT/ SNK

兩年前SNK推出《METAL SLUG》，大受歡迎。兩年後SNK推出《METAL SLUG 2》，成績如何呢？此作角色量大大強化，由原來的兩名角色增至四名，武器和工具亦大幅改良(例如戰俘成為OPTION等)，令遊戲性增加不少。畫面表現比前作更精細，可是MVS基板機能有限，令今次出現拖慢的情況上升。(KOTARO)

評分

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.63分

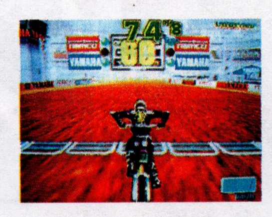
在畫面上的精細度來說，今集可說是人物的動作格數增加了，而且波士的構造也較為複雜。至於其遊戲性方面嘛，的確加入了不少有趣的東西，如加入了兩位女角、者玩者會變木乃伊、埋身用彈弓拳套作攻擊等。而新加的武器(如屁股上有炮台的駱駝、圓轆轆的飛機)也給玩者不少新鮮感。不過玩起上來卻時常出現畫面被拖慢的情況出現，這可說是本遊戲最大的缺點。不過無論如何，這也是一隻值得用銀彈政策CLEAR的遊戲來。(小健健)

評分：

人物 / 機體：4.2分
畫面：3.5分
音樂 / 音效：3.6分
故事：————
操作性：3.5分
投入度：3.3分
原創性：3.8分
難易度：4.0分
移植度：————

平均分：3.7分

MOTOCROSS GO！



ARCADE/ RAC/ NAMCO

NAMCO利用新基板SYSTEM 23開發的越野電單車遊戲《MOTORCROSS GO！》，畫面與舊基板SYSTEM 22表現效果相異不大，但無疑質感則是前者較優勝。遊戲中的音效造得異常真實，操作效果與真實越野電單車沒有兩樣，唯獨轉彎被受車身固定而有所限制。而車子對應地面狀態所作出的震動效果就最為出色。(KOTARO)

評分

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3.5分
故事：——
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.71分

業務用賽車遊戲可說是NAMCO的拿手好戲，不過這隻《MOTOCROSS GO！》始終不能給玩者很大的驚喜。唔，可能是遊戲題材欠缺新意吧。不過，我也蠻喜歡騎玩這遊戲的時侯，機體根據地形變化而震動。而且它那兩種轉彎的方法(一種是搖動整架機體、另一種是扭動前面的手把)也給我不錯的感覺，尤是在跑起伏不定的地方時玩者要將它們混合使用方能安全通過。説真的，這並不是一隻差的遊戲，但卻會被NAMCO同期推出的創新體感GAME比下去。(小健健)

評分：

人物 / 機體：3.6分
畫面：3.8分
音樂 / 音效：3.6分
故事：————
操作性：4.3分
投入度：3.7分
原創性：2.8分
難易度：3.6分
移植度：————

平均分：3.6分

MOTOR CYCLES HARLEY-DAVIDSON



ARCADE/ RAC/ SEGA

SEGA以MODEL 3製作的最新RACING遊戲《MOTOR CYCLES HARLEY-DAVIDSON》，以MODEL 3的機能，畫面效果的確不容置疑。遊戲中能隨時轉換BGM，效果新鮮。至於操作性亦非常暢順，可是對於在大城市中，只以目的地為目標的電單車遊戲而言，真的有點似在駕駛學院之中。而最不明的地方是街上的途人行動迅速，着實令人有感自己所駕的是單車……(KOTARO)

評分

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.43分

唔，這隻遊戲可說是我近期較為滿意的一隻SEGA賽車遊戲，原因不是由於我喜歡哈利電單車，而是遊戲給我的感覺有別於其他賽車遊戲。因為這不是一隻要玩者不停兜圈的賽車遊戲，而是要在洛杉磯街道上，找出最短的路程去到終點。而有趣的地方就是要像個的士司機般，一面在陌生的路面上飛馳，一面按地圖顯示的去到目的地，這是其他賽車不能給我的感覺。不得不提的，就是那個電單車框體，騎上去轉彎的感覺簡直一流，而且有型死了。(我指我騎上去的時侯)(小健健)

評分：

人物 / 機體：4.8分
畫面：4.6分
音樂 / 音效：3.7分
故事：————
操作性：4.6分
投入度：3.5分
原創性：3.7分
難易度：3.5分
移植度：————

平均分：4分

新作初體驗

© Copyrights 1998
Electronic Arts, Inc.
Text By : Saint

發行商：Janes Combat Simulation
遊戲性質：Flight Sim
預定發售日：98年春季
系統要求：Win95

傲翔天際的鐵鷹



記得多年前由Janes推出的《USNF》曾把電腦戰機模擬遊戲推進至另一個新紀元。其後，Janes又再推出了《ATF》、《Longbow》以及《Longbow 2》等以畫面漂亮和像真設計見稱的空戰名作。更加斷定了Janes在遊戲界的地位。於本年春季，Janes將會推出他們的最新作《F-15》。

遊戲特色：

身為遊戲界Flight Sim老大哥的一份子，《F-15》的開發當然不能馬虎啦。本遊戲除了能夠支援使用3DFX晶片的圖型加速卡外。更設有Multi-Player的功能，玩者可透過Internet、Modem、IPX或者Direct Cable Connection串連起來一同參加作戰任務。而且更可以一同負責駕駛這架雙座位戰機，分擔武器控制員以及機師的位置。一同殺入敵方領空轟個痛快。駕駛倉內的儀器不會像以往的Flight Sim般只能用作點綴的用途。在《F-15》內，玩者可以用滑鼠操控所有儀器的運作、開關及功能等等。

真實的體驗：

遊戲內的任務是來自美軍「沙漠風暴」(Desert Storm)行動中F-15所飛過的真正任務。除此以外還有一個在伊朗區域的模擬戰役。玩者亦可化身成現役美國空軍空戰小隊的成員，執行他們每天所作的任務。總之，玩這個遊戲就有如加入了美國空軍一般，可以一嘗當個真真正正戰鬥機師的生涯。

自製任務：

如果還嫌遊戲內的任務不夠玩。玩者可以用遊戲內的Mission Builder自製任務。再和朋友一同去飛。這個設計的確十分體貼。

後話：

筆者認為《F-15》將會是春季買Game的首選，如果閣下喜歡玩Flight Sim，又像筆者般喜歡和朋友一同合作操控戰機的話，不妨可以考慮一下。

250元十隻，任玩！任殺！任緬懷！

製造商：Origin
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM
發售日：已發售

文：仁魂
鳴謝：Electronic Arts World Inc.
©1998 Origin System, Inc.

系統要求：
Win95/Pentium CPU,
16 MB RAM, 90MB 硬碟空間
DOS/Intel 486 DX 33 MHz,
4 MB RAM, 90MB 硬碟空間

當這幾個月內，大家正興高采烈地在"Ultima Online"裏面，奮力對拼Orks Lord之際，又有沒有興趣玩回(或可以說體驗)昔日Ultima系列的遊戲呢？苦無機會？！現在便有一個大好機會在你眼前！

全部經典盡在一碟

在這只得一隻CD的"Ultima Collection"內裏，共有以前推出過的十款遊戲，全部都是系列原創者Richard Garriott(我們常說的Lord British)過往至今製作的Ultima遊戲，當中包括了：

Ultima Collection

- < Akalabeth >(Ultima前身，1979年推出)
- < Ultima I: The First Age of Darkness >(1980年推出)
- < Ultima II: The Revenge of the Enchantress >(1982年推出)
- < Ultima III: Exodus >(1983年推出)
- < Ultima IV: Quest of the Avatar >(1985年推出)
- < Ultima V: Warrior of Destiny >(1988年推出)
- < Ultima VI: The False Prophet >(1990年推出)
- < Ultima VII: The Black Gate >(1992年推出)
- < Ultima VII part two: Serpent Isle >(1992年推出)
- < Ultima VIII: Pagan >(1994年推出)

這些遊戲全都是保留了當日的風格，例如第一集，不但遊戲畫面與當年一樣，就連戰鬥系統方面亦一樣是久別的按鍵指令攻擊，好聽的是原汁原味，難聽的便是沒有創意，然而一切都是看看你以甚麼心態來玩吧！

如果大家真是希望體驗一下，早期的電腦RPG遊戲的話，就要密切注意一點，這便是第一至第六集都可以在Windows 95的DOS模式下運行，而第七至第八集就必須先行以DOS碟重新啟動電腦才可以進行遊戲，假若大家希望消除這問題，惟有安裝DOS程式罷了！

一大堆贈送

當然啦！懷舊之作一定不會缺少了一些附送的東西，而"Ultima Collection"亦不會例外，除了增加共十六頁，集整所有Ultima地域的地圖集之外，也內附了一些遊戲的片段，如Wing Commander Prophecy, Ultima Online, Sid Meier's Gettysburg, 以及預計今年冬季推出的Ultima IX: Ascension遊戲開首片段，還有Wing Commander Prophecy和Sid Meier's Gettysburg的試玩遊戲。

不過如果你說自己暫時只希望進一步接觸Ultima這系列名作的話，也不會感到失望，因為Richard Garriott穿上中古衣服接受訪問，在這次訪問之中，他說出自己創作這系列時的心路歷程及種種點滴，還有透露第九集的一些消息。

此外，"Ultima Collection"有每一集遊戲的故事背景、原作封面和部分資料，當然不少得Richard Garriott的解說啦！

製造商：Cryo Interactive/Interplay
遊戲性質：實時動作／戰略
發售日：98 年第一季
系統要求：Pentium 133 MHz, 16 MB RAM

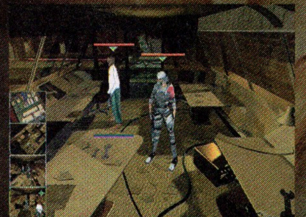
文：仁魂

PHILIP K. DICK'S UBIK 神偷諜影

沒有李綺紅，沒有楊采妮，沒有陳小春，沒有金城武，沒有王合喜，這遊戲裏面就只有你自己和所挑選的僱傭兵，以精銳的力量，在未來的世界中，進行各自精采的間諜戰。

商業間諜潮

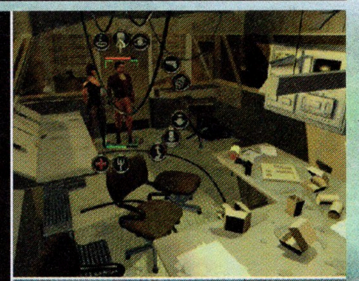
《UBIK》是依據著名科幻小說家 Phillip K. Dick（曾為電影 Blade Runner 及 Total Recall 編劇）的同名小說而製作的遊戲，這本小說面世於 1969 年，故事是講述公元 2019 年時候的紐約市，在這時代充滿了為數不少的商業間諜，他們私用槍械、偷取商業機密、洗黑錢等等犯罪活動，早已是司空見慣的事情，而且這些間諜更可以測知人們的思想…… 這遊戲分有兩個不同的世界（Futurist 和 Pulp），並總共有 15個任務讓大家完成。在每一個任務裏面，玩者你可以從60多位僱傭兵之中，謹慎地選擇其中五名適合的人選，組織一隊精銳的部隊來進行任務，當中設有近二十個鏡頭角度，而且更附有小型視窗，即使大家分為幾個小隊，也能夠容易知道及指揮所有行動。

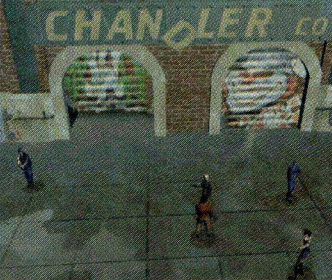


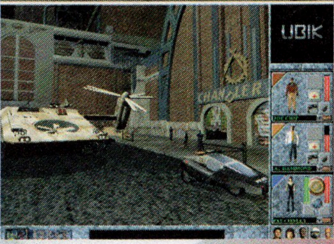
控制別人的思想

每名僱傭兵不但擁有自己的能力和武器，更有心靈力量，總數亦達至 60 種之多，例如控制思想等等，隨着遊戲的發展，每一位人物的力量都有所增長，然而另一方面，由於人工智能的關係，敵人也同時增強他們自己的能力，使大家不會輕易地進行後期的任務。

此外，遊戲暫定能夠作出多人對戰。雖然官方表示預計在第一季推出，但同時有消息傳出，日期約莫是四月左右。







BATTLESPIRE

Text by：HAJIME

發行商：Bethsoft
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：Pentium 133, 16MB RAM
至少 150MB 的硬碟空間

《An Elder Scrolls》系列第三作，雖然畫面強化了不少，還加上連線對戰功能，但這次的《BATTLESPIRF》就刪去了以往的城鎮部份，而且亦沒有金錢、買賣道具等元素存在，變成一隻近似DOOM類遊戲的第一身 3D RPG。

小心「做人」

在開始遊戲的時侯，在輸入名字、姓別及種族之後便會進入角色設定畫面，，要留意的是不同種族除膚色之外，開始時的能力和屬性都是不同的。在這裏可透過髮型和五官的組合設計出玩者的角色外貌（不過十分「鬼佬 feel」，幸好開始遊戲後不用長期望着這樣子……）。

■ 令人想起犯人拚圖的畫面



■ 職業和技能種類繁多

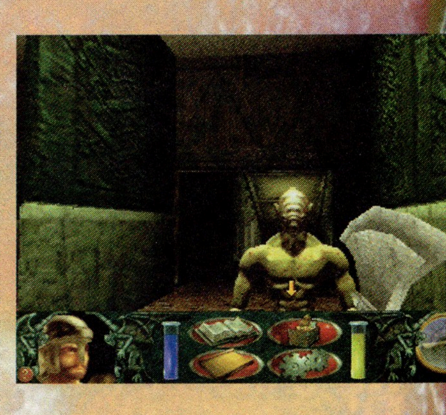


找份「好工」

在這裏選擇的職業決定了基本能力，技能和開始時持有的武器、防具及道具。除了傳統 RPG 常見的戰士、魔法師之外，遊戲還保留了一直以來的特色：職業創造系統。你可以利用一定的分數設定這個新職業的技能和特性，可不可使用魔法，使用何種魔法等等。而開始時擁有的物品可以包括強力的魔法武器，但由於要消耗相當多的分數，所以人物各能力會相對較低。

冒險開始

一切準備就緒之後，冒險便正式展開，不過開始時記得先按 F10 將武器和防身具裝備好，因為這時是光着身子（！）的。此外不妨將按鍵配置好，特別是不習慣滑鼠操作的朋友可能一開便「差錯腳」跌下熔岩之中……小心！



全部內容由"HYPER PC PLAYER電腦遊園地"提供。

ART WORKS放課後FAN CLUB 對放課後FANS的禮物

© 1998 LIDIBO　　*Text By : Community Pom*

發行商：LIDIBO
遊戲性質：ETC
預定發售日：發售中
系統要求：JWin95/32MB RAM/ 600MB HDD（完全安裝）

《放課後戀愛俱樂部》是LIDIBO的成名作，繼電腦版後，被「淨化」了的版本亦曾移植往SATURN主機上。最近推出的《ART WORKS放課後FAN CLUB》則是LIDIBO為記念SATURN版《放課後戀愛俱樂部》發行而推出的作品，當中的內容想必能滿足一眾《放課後～》系列迷的需要。

MAIN MENU內容

放課後3D俱樂部

不知閣下有否玩過《放課後戀愛俱樂部》，有的話現在介紹的《放課後3D俱樂部》這個迷你遊戲可能會為你帶來會心微笑。皆因《3D俱樂部》沿用了《戀愛俱樂部》中的所有人物、舞台設定，連同所有的資料視窗如活動日誌、個人資料、杜陽市地圖亦如同出一徹，當然玩法亦完全一樣，只不過所有人物皆3D化罷了。遊戲由六月二日開始，玩者最初就能選擇所有會話對象，而會話內容方面就是新創作的。



■《3D俱樂部》亦設有問答部份



■桌面有足夠空間的話不妨打開所有視窗，3D肥版美少女你有興趣嗎？



■滿足大家的超速爆「機慾」

戀愛瞬間

戀愛中少女的心靈會是怎樣呢？「戀愛瞬間」中《放課後戀愛俱樂部》內的十二位女角會逐一詳細介紹自己的一切，唱出愛的詩篇。值得留意的是有部分CG經過重新編繪，而當中所述亦可作為攻略的參考資料。





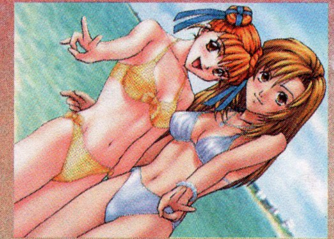
■了解她們最想講的話，會員編號當然少不了

放課後戀愛QUIZ

這是由七瀨和加奈美主持的「戀愛QUIZ」。內容當然全部是圍繞著《放課後戀愛俱樂部》，大家不要被那超Q版畫工和全日語旁述嚇得望而卻步，其實玩者要做的是很簡單。七瀨和加奈美會輪流讀出問題，之後就會說出答案，玩者若然要選答案一的話就要指著七瀨（左面）CLICK，選答案二就指著加奈美（右面）CLICK，選答案三就索性讓這程式完結（因為答案三都是搞笑非常的答案）。只要玩者能答中所有題目，就能欣賞到七瀨的羞態了（加奈美話）。以下是所有問題的答案：

1. CLICK七瀨（喜愛的向日葵）
2. CLICK加奈美（七瀨的世界第一）
3. CLICK七瀨（得意技是卡拉OK）
4. CLICK七瀨（貓兒的名字）
5. CLICK七瀨（體操健兒椎那）
6. CLICK加奈美（六實的繪本興趣）
7. CLICK七瀨（關於會員編號）
8. CLICK加奈美（學園偶像倫子的領帶之名子）
9. CLICK七瀨（瑞穗當教師的理想）
10. CLICK加奈美（胸圍的數字）
11. CLICK加奈美（杏奈校內的稱號）
12. CLICK加奈美（自稱歌姬）
13. CLICK加奈美（綠色）
14. CLICK七瀨（STARRY SKY的意義）
15. CLICK七瀨（威明的角色）
16. CLICK加奈美（約會卷的數量）

■MASTER NANASE & KANAMI NO HOKAGO REN-AI QUIZ



■這就是七瀨的「羞態」了

戀愛俱樂部壁紙集

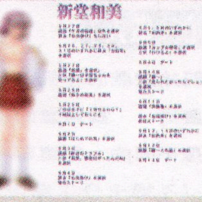
十八枚相當可愛的壁紙任君選擇，只可惜並不包括由負責原畫(JOY RIDE)所畫，具PASTEL MUSES那種柔和畫風的人物畫。



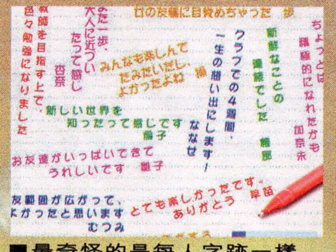
■簡單而可愛的壁紙

留言板

十二位女角的留言，對有玩過原作的朋友有份親切感。



■《MANIA俱樂部》跟《戀愛俱樂部》的性質相似，但內容就激得多



■最奇怪的是每人字跡一樣

《放課後MANIA俱樂部》攻略

光碟內還包括了《放課後MANIA俱樂部》的完全攻略，內容是每位人物的日程指示，另加對答指引，可說是達成CG率100%之道。最後一提，OMAKE FOLDER內的三色WALLPAPER真的十分之惡趣味。



■惡趣味WALLPAPER全集

精裝 電腦狗仔隊

狗仔大隊長：量產型PC仁魂．改

一本雜誌的誕生

也許部分讀者會感到奇怪，為何由今期開始，「Hyper電腦遊園地」不單不再Hyper，而且更大幅度縮減至只得四頁的呢？哈哈～並不是甚麼原因，而是它已經長大成人，開始獨立了！並且決定把自己的名字改為《**Hyper PC Player**》，而且自貶身價（只賣8大元），在3月4日（即是下星期三）出來與大家見面。

當然《**Hyper PC Player**》裏面的新作介紹以及遊戲攻略亦會大幅度增加，還有不少得「網上Site遊記」和「邪惡教室」等等專欄，而且會增加不少的全新專欄，其中更好似話會教大家打功夫！？打功夫？我也不知道詳情，你和我惟有在下星期三買一本看看。

遊戲開發展覽

今年五月除了E3之外，還有一個展覽會值得大家留意，就是「Computer Game Developers' Conference」，時間是5月4至8號，地點是美國加州的Long Beach，單看名稱便知道它針對遊戲開發人員，除了有專門講座之外，亦有為期三日（5至7號）的展覽，共有200間公司參展，其中最有名的包括3Dfx Interactive、Accolade、Blizzard、GT Interactive、Intel、Interplay、Maxis、Microsoft、Psygnosis、Segasoft、Sony Interactive Studio、Square Soft、Westwood......不能盡錄，有興趣的話，可以去www.cgdc.com看看。

StarCraft攪攪新意思

最近聽說延期又延期的實時戰略遊戲《StarCraft》正式推出時，會有共三款不同的包裝盒，全以遊戲中的三大種族為封面，它們就是Terran、Protoss以及Zerg，預計每一款都分別會推出二十萬份，不過這樣又可以代表甚麼的呢？最近宣布推出日期提早二月底，大家到時拭目以待！

場外消息

- Bullfrog的《Populous（台譯上帝也抓狂）：The Third Coming》有兩個版本的推出日期，一說是今年五月，一說是今年九月。此外，《Dungeon Keeper》準備推出中文版，日期未知。
- Microsoft的《Age of Empires》在叫好叫座之下，宣布將會製作續集，遊戲背景由羅馬帝國崩潰開始，經過暗黑時代（The Dark Age），至中古世紀（The Middle Age）為止。
- 華爾街傳出消息，Electronic Arts會收購BroderBund（作品有Myst、Riven），暫時沒有官方消息。另外，EA亦會推出以Tristar製作的電影《Godzilla》為題的遊戲。
- 繼Tamagotchi之後，Bandai Digital會在春季期間推出《DigiMon》的電腦遊戲，除了飼養怪獸之外，可以在Internet上和其他怪獸對打。

．廣告一則：

《**Hyper PC Players**》正式在下星期三面世，密切留意。

精裝 網上新聞中心

文：莫探員

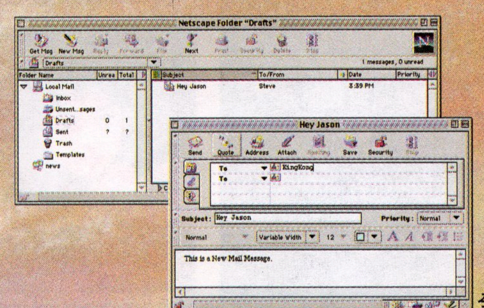
以下全屬設計圖片

「Netscape 5.0」實行「晒冷」

注意！Netscape宣布於今年3月31日，將"Netscape Communicator 5.0" Standard Edition，於Netscape site內公開Download，並會以CD形式派特價發售，但只供發展商使用，一般平民百姓就要暫時等等了。新一代的"Netscape 5.0"，將會與"IE 4.0"介面相當接近，在瀏覽器的左面加多了一個Frame狀的東西，其功用是安放以往瀏覽過的網站（History）、Bookmark以及E-mail，將其分門別類，而且更可自訂內容。附上Mac版設計圖片，大家不妨在"Netscape 5.0"面世之前先來想像一下，到真正推出之時，再來比較比較。

「IE 5.0」，一出鬼神驚！

"IE 4.0"推出了只不過半年多，已弄得滿城風雨。今次Mircosoft又再出招，有消息透露"IE 5.0"會於年終正式推出，現於α版測試階段。不但在圖形介面、顯示速度及檔案大小作出改善外，並會利用3D技術（可有記起Mircosoft收購了Dimension X麼？），令"IE 5.0"更「美觀」、更「實用」。亦包括Intel的QuickWeb網絡圖形壓縮技術，可以同時進行Upload和Download功能。聽來很偉大，實際又會否像"IE 4.0"一樣又笨又大食呢？這個就不得而知了。



ICQ中文版「出場」



ICQ這個小程式似乎愈來愈多人懂得欣賞，連續穩佔Download.com排行榜多個禮拜，登記人數已達千萬。其優點在於小巧方便兼且容易使用，所以不少人都將ICQ作為電郵以外的聯絡方法。不過ICQ對應中文一向有問題，非繁忙時間還可以，一到非常時期就連用中文直接Chat都好困難。於是台灣一間電腦公司就特別為ICQ98編寫了一個中文外掛Chat程式(http://ibc.ok.to/ibc.asp)，以後就可以用中文直接對話了。同時，這個軟件的介面是完全中文化，又有完整說明書，一定會比英文版ICQ更易上手。最重要的就是跟ICQ一樣，完全免費！大家一定要找來試試看。

全部內容由"**HYPER PC PLAYER電腦遊園地**"提供。

編者話

超乎各位想像的全新企畫、同遊戲毫無關係之DX SIZE 編者話

PLANNED AND PRODUCED BY FUKUDA

為感激各界多年來的支持和鼓勵，
今期決定將兩款私人珍藏一併公開，敬請剪存保留。

當今樂壇之顛！超人氣之GLAY 九七年演唱會的精采片段

HIT THE WORLD

GLAY Arena Tour'97 at Yoyogidaiichitaiikukan



全曲目一覽表

1. 口唇
2. More than Love
3. 生きてく強さ
4. Freeze My Love
5. a Boy~ずっと忘れない~
6. 軌跡の果て
7. Cynical
8. 週末の Baby talk
9. BELOVED
10. HIT THE WORLD CHART！
11. SHUTTER SPEEDS のテーマ
12. ACID HEAD
13. グロリアス
14. I'm yours
15. KISSIN'NOISE
16. 彼女の"Modern..."
17. HOWEVER

這套收錄了GLAY在97年於代代木國立競技場所舉行演場會的錄影帶／影碟，比較起去年頭所推出的《無限之deja vu》內容實在充實得多，曲目方面主要是取自大碟《BELOVED》與及精選碟《REVIEW~THE BEST OF GLAY》，此外還TAKURO以外3名成員難得的執筆作品。論人氣度與及唱片銷量，GLAY現時已是最當時得令的組合，相信它今年快將面世的新作和全國循迴演唱定必會替它推上另一個高峰，希望GLAY這一兩年內能夠在四大巨蛋球場開演唱會，以奠定其江湖地位。

98 年將會是V-ROCK的天下！

在AMURO宣佈結婚養胎休業與X JAPAN正式解散起，日本流行樂壇已進入另一個新時代，80年代尾至90年代中期的主導勢力不是經已離場就是步入了衰老回氣期。從這幾個月的走勢所見，兩單大新聞——L'Arc~en~Ciel新鼓手加盟、在TOKYO DOME舉行的復活演唱會和98年大攻擊，與及經過充電期後的LUNA SEA回歸，可看出現在最紅的演唱單位就是VISUAL ROCK BAND，除了以上所說的兩隊外，SHAZNA、La'cryma Christi、FANATIC◇CRISIS、MALICE MIZER和Eins Vier這類出身自INDIE的組合，在今年應該會有令人眼前一亮的表現。總括而言，我極之看好L'Arc~en~Ciel今年會發圍，如肯再下苦功要威脅GLAY並非全無可能。

最有前途美少女！松本惠驚豔的一刻！

無話可說，在云云美少女偶像當中，筆者認為松本惠是當今最具可造性、最有氣質的一位。和兩年前初出道時相比，她今年的工作已並非專做那些客串角色了，雖然在《玻璃的假面》、《感應少年EIJI》和《最高之食桌》仍是做閒角，但在《聖者之行進》裏已開始擔戲了，希望她可以快點爬上女主角的位置吧。









（如果有機會嘅話，下次寫大編者話一定會搵D題材更特別嘅嚟寫）



米奇話——

每次有甚麼重大事情要聲明的時候，都是由米奇來負責撰寫的。

雖然是寥寥千多字，但往往都會花上我很多時間。當然，每次寫聲明的時候自己很清楚是在為自己和伙伴們的信念而據理力爭，不過也不可能自由發揮、亂吠一通。寫聲明的壓力很大，有時候因為商業的理由，有些論據是不能寫出來的，但寫得太含糊又失去聲明的實際功效，加上涉及種種法律問題，寫聲明的時候往往令米奇心情很煩燥，好想找個空曠的地方狂吼一頓，舒發心中的悶氣。

為了平衡心理，米奇寫聲明的時候常會在房內播放一些節奏強勁的歌曲，這樣心情會好過一點，不過，不愉快就是不愉快，怎樣也揮之不去。想解除煩惱？唯有拜托各位大佬高抬貴手，別一面說自己多麼的受委屈，一面去侵犯他人。

MS 週記一則

◆相信有男女朋友的讀者們，在2月14日那天過得開心啦！唉…筆者就大半天在公司作戰……原想睇戲補數，但又怎知套戲…唉…不提或許會更好……

◆黑龍就好啦！情人節那天是他生日，結果我送了朱古力給他，祝他生日快樂(←其實都幾諷刺)

◆2月17日星期二，那天打算放假來補救心情欠佳的MS，出街時…落大雨…又冇帶雨傘…而且又被人放飛機…回倉後打開燃料庫又沒有燃料…連精神食糧都被佔領的情況下…第N次的世界大戰又再次爆發…接着…舊病復發…與病毒搏鬥數時後…直至零晨三時才…結果回到公司就有如死人一樣…無心情…無感覺…

◆2月23日星期日，惡魔召喚師×田君終於轉移陣地來召喚惡魔，地址是被聚人稱為幻之死角位，即是…(哈！大家心照啦！)，以後佢做乜都冇人知，真是恭喜！恭喜！！

嘩！遊戲誌大大比賽事件呀！

■某日，當筆者回到遊戲誌基地不久，就收到一項任務，這就是要筆者在三月初那由基地舉辦之打機比賽中，參加比賽再把其他參賽者暗殺，繼而勝出這項比賽。但這項任務非常艱辛，因為筆者發覺所有參賽者都是高手中的高手，不過筆者為了完成任務後那豐厚的酬勞，一於死就死啦！！(比賽內容和筆者的最後結果，下回才能分解)

BY: 怪獸

(編按：這傢伙定是玩得《天誅》太多，腦子也歪了)

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：7-X02

由於阿三與球會的關係破裂，故此被調往19樓擔任電腦部的總務工作。因此，本人惟有走馬上任，處理球會的事務，所以希望各位讀者多多指教。(唔通你又是維埃里？咁古列治呢？)

不過，本人在參與球會事務的同時，卻暗地裡加入了一個特務組織，負責向一些惡行滔天的大壞蛋，執行天誅的工作。(點解又咁似電影《真實謊言》？！)

電腦網絡快將接通，到時便可以「足不出門而知天下事」了！

希望戰爭唔會發生，和平解決始終是最好不過的結局。

積奇又來了！

小弟於日前與公司內一眾同事出外午膳，正當吃着西芹雞柳飯的時候，其中兩名同事突然說起某種劍法，一問之下，原來正是小弟的心頭愛「超級機械人大戰」的「計都羅侯劍●暗劍殺」。本來沒什麼特別，但越聽越不對勁，甚麼計都是某某星座，羅侯又代表甚麼……我的天啊！竟有人如此熟悉那種劍法，真是令小弟汗顏萬分，亦證明公司內真乃臥虎藏龍之地。

Nash：呀媽～～我得咗啦～～～

小弟今日有幸喺度講嘢，真係要感謝上蒼，小弟真係從來無諗過會有咁嘅一日(開始有啲淚光…)，好多謝咁多位fans對我嘅支持，多謝咁多位同事，尤其係福田君教咗我咁多嘢，多謝有關方面俾份咁正嘅稿我寫…(開始打CX啦)哇～～～媽呀～～～我得左啦～～～嗚嗚哇～～～(嚎啕大哭中)《遊戲誌》萬歲～～～哇哇哇～～～

希望到外散心的覺羅

又一次要留在公司開通宵，但並不是因為工作量大，只是自己毫無心情去工作，原因一來是近日的天氣不太理想，二來是身邊發生了太多令自己心煩意亂，包括事業、友情、感情、親情等等，真希望可以利用多些的時間去處理自己身邊的所有問題，靜靜地反思自己的所作所為，並作出人生最大而又正確的抉擇。

KOTARO 片者話——

無疑，近年遊戲傳媒事業的而且確發展得很快，不論報章、雜誌，以及其他傳播媒體，亦開始網羅報道遊戲界的資訊，一時間令遊戲資訊普及化。可是到現在仍有部份以嘩眾取寵和不盡不實的態度報導事物……

拙者認為不論報導者是否專業，也應該持有踏實報導事實真相的態度，若不了解事情的底蘊便莽下判斷作出結論，歪曲事實的真相，宣揚錯誤的訊息，着實令一眾對遊戲傳媒事業懷有熱誠的從業員朦上污點。

苦樂參半的生日

HAPPY BIRTHDAY TO ME...HAPPY BIRTHDAY TO ME... HAPPY BIRTHDAY TO黑龍......HAPPY BIRTHDAY NO MORE......

今年的生日真是非常「有意義」，因為今年聽到非常多的「生日快樂」，黑龍相信除了幼稚園時代，已沒有聽到這麼多「生日快樂」了。其中要特別多謝的除了是公司的同事之外，便要多謝一些行內的好友，當中包括「友刊」中的工作人員，而最令黑龍感動的是收到「BILLY PEGASUS」的「生日FAX」，真是非常多謝！

不過最令黑龍失望的是「她」今年亦沒有出現，今年「她」一如以往的只是寄來生日咭一張，似乎「她」真是永遠也不會明白黑龍真正要的不是甚麼生日咭，這些對黑龍來說是多餘的，說真的一句，如果是有心的話，一句生日快樂已能使黑龍非常開心了，不過今年又是失望………

非洲-JELLY 真心第二話

嘩，好不容易才趕完一期，接下來又開新的一期，開始應付不了。公司三周年晚宴中的比賽，本人參加了打機比賽。但是筆者一向只會用PAD，而用STICK是很弱的，本來打算在趕稿後有時間進行特訓，但是由於病魔入侵，因而嘗試到患病趕稿的酷刑，而且在短短的時間內，怎可以與眾高手匹敵呢。我想多數都會被人虐待，只怪自己不自量力吧。

近日來頻頻想起遠方的好友(阿熙及喉爺)他倆可能在暑假期間回港，不知有否時間跟朋友聚舊呢？不過除了返工外還要返學，而且有很多功課……唉。

準備包第69期艇嘅J.J話：

◆自從接近農曆新年開始，短短一個月間，試過和米奇、ZAC一齊在玩站樂園教人打機；接受雜誌的電話訪問；和米奇、阿三到新城電台講廢話；還訪問了三間本地漫畫製作公司。雖然真的是有點倦，但實在很有趣，希望日後還會有這樣的機會。

◆多謝小欣送的養貓指南，看過之後才發覺家中小貓能活到今天是一個奇蹟……多謝馬基送的畫，下次不妨寄張彩稿到我們的畫廊投稿吧……多謝譚業主唔介意我這個喜歡遲廿日至交租嘅租客，若然你肯出錢幫我換過個浴缸就更PERFECT嘞……

ZAC「編姐(姐)話」第五回

姓名：露崎SEIRA(SEIRA TSUYUZAKI)

出生日期：19？？年12月12日•人馬座

血型：O型血

三圍：？？•？？•？？

身高：1？？cm

性格：無憂無慮，頭腦遲鈍

喜歡的食物：咖哩飯、草莓、納豆、芝士蛋糕

喜歡的顏色：BABY PINK、白、水藍色

理想對象：誠實及有包容力的人

討厭的東西：鮮茄汁、鹹鱒魚子、虫

興趣：COSPLAY、公仔(特別是SAILOR MOON)、收集有關小白兔的物品，看電影



TAZ

唔講唔知•原來生活喺富庶國家嘅人，拉嘅屎之中所含有嘅營養，比生活喺第三世界國家嘅人每日攝取嘅重要多…你嘅糞便都可以養活一個人！！

「？！！這就是小健健愛吃的朱古力啦！」

小健健是一個貪吃的傢伙，故此時常借意跑去佐治(噢，他是我們的靚仔ARTIST)那個放滿食物的抽屜裏偷東西吃。不過，最近小弟也把一盒人家親手弄的朱古力帶了回來，成了我的心頭愛。其實除此之外，還有一種朱古力是令我十分雀躍的，這就是明治推出的「MELTING KISS」了。呵呵，這東西十分特別，外型大小像粒方糖，顏色是啡色。而它並不像一般硬巴巴的朱古力，口感就介乎朱古力及棉花糖之間。放了入口，不要咬，讓它在你的口中慢慢溶化，噢，美味得簡直令人流淚。哎，我真是愛死了～～～！！

十分十分倦的天草四郎 時貞

剛去完AOU的我，真的感到十分疲倦。在日本除了要作GAME SHOW採訪之外，又要四處找東西買，初時都不知自己想買甚麼，但幸好總算有些少收獲，好似相川七瀨的全部SINGLE同想買好耐的日本版DVD；當然，我同ZAC一定有去日本的機鋪參觀喇！好似《SEGA RALLY 2》同埋《哈利電單車》呢啲香港未到嘅GAME咁，而我就鐘意同日本朋友切磋一下《街霸III~2nd》的技術，但可惜未能遇到高手出現。要繼續工作了，最後提醒大家記得寄信嚟參加AOU送大禮的抽獎呀！啲獎品好豐富喋！

FROM：魔城城主AMAKUSA



BY:山寺良牙

新GAME時間表

PlayStation

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

2月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
26日	Neo ATLAS	Neo ATLAS	ARTDINK	5800日圓	SLG
	ノエル Laneige	NOeL 2	PIONEER LCD	6800日圓	SLG
	ノエル Laneige 限定版	NOeL 2限定版	PIONEER LCD	8800日圓	SLG
	■ラブリーポップ2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	■ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	ETC
	■最終電車	最終電車	VISIT	5800日圓	AVG
	■X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION (仮称)	X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION (暫名)	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL~新製大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
	ネクタリス	NECTARIS	HUDSON	5800日圓	SLG
	G・O・D pure	GOD pure	IMAGI NEER	5800日圓	RPG
	イワトビペンギンROCKY X HOPPER 2～探偵物語～	ROCKY x HOPPER 2~偵探物語~	CULTURE PUBLISHER	4800日圓	TAB
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	ウイニングポスト3	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	毛利元就・誓いの三矢	毛利元就 約誓之三矢	光榮	7800日圓	SLG
	ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	6800日圓	SLG
	ミサの魔法物語 限定版	美莎的魔法物語 限定版	SAMMY	7800日圓	SLG
	「ぶたゲー」でいいじゃない?	[快樂的豬]不好嗎?	SHANGLY LA	5600日圓	SLG
	■Project- V6	Project-V6	GENERAL ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	ナイトメア・クリーチャーズ	NIGHTMARE CREATURES	SCE	5800日圓	ACT
	天誅	天誅	SME	5800日圓	ACT
	天仙娘々～劇場版～	天仙娘娘~劇場版~	Time Point	5800日圓	TAB
	■チョロQ ジェットレインボーウィングス	Q版戰機 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	ウィザードリィ リルガミンサーガ	巫術 尼路加明傳説	LOCUS	5800日圓	RPG

3月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
7日	■湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	■信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
12日	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	■パチスロ完全解析～ワイワイパルサー/セブンティセブン2～	老虎機完全解析~WAIWAI PULSER/SEVENTY SEVER 2	HUMAN	5800日圓	ETC
	■ザ・コンビニスペシャル～3つの世界を独占せよ～	便利店時代 SPECIAL~獨佔3個世界~	ARTDINK	5800日圓	SLG
	■ファイナルラウンド	FINAL ROUND	ATLUS	5800日圓	SPT
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO	5800日圓	FIG
	ブシドーブレード弐	武士道之刃 貳	SQUARE	5800日圓	FIG
	ガンダム ザ バトルマスター2	GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	BANDAI	6800日圓	FIG
	クロックタワー ゴーストヘッド	CLOCK TOWER GOAST HEAD	HUMAN	5800日圓	AVG
	ロストソード～失われた聖剣～	LOST SWORD~失去了的聖劍~	IMAGINEER	6800日圓	ACT
	■ひざの上の同居人/キティ オン ザ ラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	組み立てバトルくっつけっと	組合戰鬥	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	ずっといっしょ	一直在一起	東芝EMI	5800日圓	SLG
	0からの麻雀 麻雀幼稚園 たまご組	由0開始的麻雀 麻雀幼稚園 蛋組	AFFECT	5800日圓	TAB
	ZERO PILOT～銀翼の戦士～	ZERO PILOT~銀翼之戰士~	SCE	5800日圓	STG
	★レイストーム〔ザ・ベスト〕	RAY STORM(THE BEST)	TAITO	2800日圓	STG
	■S・Q～サウンド・キューブ	S Q~SOUND CUBE~	HUMAN	4800日圓	PUZ
19日	最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	■ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ	亞馬與亞蘭 炎之挑戰 電流焦急棒 RETURNS	ZAURUS	5800日圓	SLG
	■The Legend of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	英雄傳説III 白魔女~另一個的英雄傳説	GMF	5800日圓	RPG
	■新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
	■ゼルドナーシルSpecial	SOLDNER'S CHILD SPECIAL	光榮	6800日圓	SLG
	NASCAR 98	NASCAR 98	EA VICTOR	價格未定	RAC
	マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	ヘクセン	HEXIAN	GAME BANK	5800日圓	ACT
	マジカル麻雀パーティー!!PARTY SELECTION	魔法麻雀力量!!PARTY SELECTION	VAP	5800日圓	ETC
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～(ザ・ベスト)	惡魔城X~月下之夜想曲~(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～(ザ・ベスト)	VANDEL HEARTS~失去了的古代文明~(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SRPG
	コナミアンティークス～MSXコレクションVol.3～	KONAMI ANTIQUES~MSX COLLECTION Vol.3	KONAMI	4800日圓	ETC
	遊め!対戦ぱずるだま(ベストフォーファミリー版)	對戰型PUZZLE球(BEST FOR FAMILY)	KONAMI	2800日圓	PUZ
	トゥームレイダース(ザ・ベスト)	TOMB RAIDERS (THE BEST)	VICTOR SOFT	2800日圓	ACT
	テニスアリーナ	TENNIS ARENA	UBI SOFT JAPAN	5800日圓	SPT
	★プリズムランドストーリー	PRISMLAND STORY	TEA CRUISE	5800日圓	PUZ
	★ファイアーウーマン纏組	FIRE MAN纏組	德間書店	7200日圓	AVG
	★ボールブレイザー	VOLPLANER	BBS	5800日圓	SPT
	■将棋最強2(コンビニ発売)	將棋最強2(便利店專用)	魔法	4800日圓	TAB
26日	項劉記	項劉記	光榮	6800日圓	SLG
	■実況アメリカベースボール'97	實況美國棒球'	KONAMI	5800日圓	SPT
	■ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の頃歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	ETC
	■東京23区制服WARS	東京23區制服WARS	MAD JAPAN	5800日圓	AVG
	金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～	金田一少年事件簿~地獄遊園殺人事件~	講談社	6800日圓	AVG
	★柿木将棋	柿木將棋	ASCII	6800日圓	TAB
	■REBUS	REBUS	ATLUS	5800日圓	SRPG
	■サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	價格未定	FIG
	■実戦パチスロシミュレーター山佐コレクション	實戰彈子機模擬 山佐COLLECTION	CULTURE PUBLISHER	價格未定	SLG
	吉村将棋	吉村將棋	KONAMI	5800日圓	TAB
	■…いる!	…有了!	TAKARA	5800日圓	AVG
	■続 初恋物語～修業旅行～	續 初戀物語~修業旅行~	INTERMEDIA COMPANY	價格未定	SLG
	■鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
	■悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
29日	■パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
下旬	スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	價格未定	RPG
3月	大坂湾岸バトル	大阪灣岸BATTLE	MEDIA QUEST	5800日圓	RAC
	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	■Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	■わくわくボウリング	WAKUWAKU BOWLING	COCONUT JAPAN	4800日圓	SPT
	■GUNばれ!ゲーム天国	努力!GAME天國	JALECO	價格未定	STG
	■卒業III～Wedding Bell	卒業 III~Wedding Bell	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	The Legend of Heroes 英雄伝説1&2 ドラゴンスレイヤー(仮)	英雄傳說1&2 (暫名)	GMF	5800日圓	RPG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	イメージファイト&Xマルチプライアーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	■タイムボカンシリーズ ボカンですよ	幻影時光系列 我是母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	アストロノーカ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
	ハローチャーリー	HELLO查里	ENIX	價格未定	ACT
	宇宙のランデヴー～RAMA～	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	精霊召喚～プリンセスオブダークネス～	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	トランスフォーマー ビーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	キョロちゃんの大冒険(仮称)	基洛之大冒險(暫名)	TOMY	5800日圓	ACT
	★牌神2(コンビニー発売)	牌神2(便利店專用)	AKUESU	5800日圓	TAB

4月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
2日	■ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	5800日圓	RPG
	■ワンダー3 アーケードギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	★UNO	UNO	MEDIA QUEST	4800日圓	TAB
	激走グランドレーシング	激走GRAND RACING	ATLUS	5800日圓	RAC
	モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
	■エニグマ	ENIGMA	光榮	6800日圓	AVG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	水滸伝・天導一〇八星	水滸傳 天導108星	光榮	7800日圓	不詳
	■Gダライアス	G DARIUS	TAITO	5800日圓	STG
	■クラシックロード～優駿2～	CLASSIC ROAD~優駿2~	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
9日	■C・A・R・Tワールドシリーズ	CART WORLD SERIES	SCE	5800日圓	RAC
16日	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	★ボンバーマンウォーズ	BOMBERMAN WARS	HUDSON	5800日圓	SLG
	★コマンド&コンカーコンプリ	COMMUD &CONQUER COMPLETE	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	SLG
	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
	■コマンド&コンカーコンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	SLG
23日	可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC

	スレイヤーズろいやる	SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
	■ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	ジュンクラシックC．C．&ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	6800日圓	ETC
	■サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制霸編	HECT	6800日圓	SLG
	■クレイマン・クレイマン~ネバーフットの謎~	CRAYMAN.CRAYMAN~NEVER FOOD之謎~	RIVERHILL SOFT	5800日圓	不詳
29日	■ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	價格未定	SPT
	★惑星攻機隊りとるキャッツ	惑星攻機隊	FAIMLY SOFT	5800日圓	SLG
	★フォックスジャンクション	FOX JUNCTION	TRIPS	5800日圓	ARPG
30日	★競馬エイト98春夏	競馬EIGHT'98春夏	JUNG RA	6400日圓	SLG
上旬	■新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド	新世紀EVANGELION鋼鐵的GIRL FRIEND	GAINX	6800日圓	SLG
中旬	テイルコンチェルト	TAIL CONCERTO	BANDAI	5800日圓	ACT
4月	■装甲騎兵ボトムズウド・クメン編	装甲騎兵 胡多 古明編	TAKARA	5800日圓	ACT
	■装甲騎兵ボトムズウド・クメン編PREFECT SOLDIER BOX 2	装甲騎兵 胡多 古明編PREFECT SOLDIER BOX 2	TAKARA	9800日圓	ACT
	■天使同盟	天使同盟	TGL	5800日圓	SLG
	■超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日圓	RPG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
	グレートラグビー	GRAND欖球	DAZ	5800日圓	SPT
	レイクマスターズ2（仮称）	LAKE MASTER 2（暫名）	DAZ	價格未定	SPT
	NBA Live98	NBA Live 98	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SPT
	★デストドライブ4	TEST DRIVE 4	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	RAC
	■スーチーパイアドベンチャードキドキナイトメア	美少女雀士歷險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	■プレイスタジアム3	PLAY STADIUM 3	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	■個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	★パワーステークス2（コンビニ発売）	POWER STAKES 2(便利店專用)	AKUESU	5800日圓	不詳

5月發售遊戲

21日	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	5800日圓	STG
28日	★銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	5800日圓	SLG
	★ブロッガー（仮称）	BLOCKER（暫名）	HASP JAPAN	5800日圓	ACT
中旬	★ドッジDXボール	DODGE DE BALL!	YOU MEDIA	4800日圓	SPT
下旬	ルナシルバースターストーリー	NUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
	COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK	價格未定	SLG
5月	頭文字D（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	■炎の料理人 クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	■ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	■BASSFISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
	Jaja馬カルテットMega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	■パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
	Tから始まる物語	由T開始的故事	JALECO	5800日圓	不詳
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	★ミラクルジャンバーズ	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	5800日圓	不詳

6月發售遊戲

25日	★プロレス戦国伝~格闘絵巻~（仮称）	職業摔角戰國傳2~格鬥繪卷（暫名）	KSS	5800日圓	SLG
6月	■破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	■怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG
	★キメろ！英雄学園！	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	■The Legend of Heroes IV・英雄伝説4・朱紅い雫（仮称）	英雄傳説IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	■あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	Jリーグの監督になって世界をめざせ！（仮称）	H.A.E~BEELZEBUB~	ACCELER	價格未定	SLG
	★天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	★キングオブバーラー2	KING OF HURLER	TIL研究所	5800日圓	SPT

7月以後發售遊戲

7月	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	■ピノッチアのみる夢	比洛亞的夢	BANDAI	5800日圓	SLG
	■ゆうわくオフィス恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	★エーベルージュ・シベシャル~恋と魔法の学園生活	戀與魔法之學園生活	TAKARA	價格未定	AVG
9月	★トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	★だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO！GO！カジノ編（仮称）	誰人都遊戲銀河英雄傳説~GO GO CASINO編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
11月	★だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO！GO！すごろく編（仮称）	誰人都遊戲銀河英雄傳説~GO GO擲骰子編（暫名）	德間書店	4801日圓	TAB
12月10日	■トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG

98年發售預定遊戲

98年春	ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
	■3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	價格未定	ETC
	STOLEN SONG	STOLEN SONG	SCE	6800日圓	不詳
	キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT
	東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ガーディアンリコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	SNKファン- CD餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	スーパーアドベンチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ストレートビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	Code R	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	5800日圓	RAC
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	新格闘（仮称）	新格鬥（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	2000日圓	ETC
	CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
	バウンティソード・セカンド（仮称）	BOUNTY SWORD SECOND（暫名）	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
98年夏	ADVANCED V. G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	★KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	■ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	■H. A. E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	毎日猫曜日	每日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
98年秋	■快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
98年	マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	★エフィカスこの想いを君に	把思念獻給你	元氣	價格未定	STG
	Tempest X3	Tempest X3	J.WING	價格未定	STG
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	深海伝説マーメノイド（仮称）	深海傳説 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	ストライクジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指せ！究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	玉テオ物語（仮称）	玉繭物語（暫名）	元氣	價格未定	RPG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	あのこどこのこ（仮称）	那孩子是哪裏的孩子（暫名）	SUCCESS	價格未定	SLG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられぱなしツアー2	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
２９９９年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
究極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
爆弾小僧スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
聖龍伝説～外伝～	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
Ｄｅａｒ Ｆｒｉｅｎｄｓ	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
バックガイナ~よみがえる勇者たち~・飛翔編［うらぎりの戦場］・	BACK佳拿~甦醒的勇者們~-飛翔編[背叛的戰場]-	BING	5800日圓	SLG
バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 完結編［そして、明日へ］・	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~-完結編[之後,向着明天]-"	BING	5800日圓	SLG
蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
MELT~フューチャリングエティbyアイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

發售日未定遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
未定	テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	NightmareProject〈YAKATA〉	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
	Ｌ．Ｓ．Ｄ．	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	宇宙機動ＶＡＮＡＲＫ	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	デビュー２１	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	ＦＬＹ（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ＮＨＬオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	コントラ~レガシーオブウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
	ブリーディングスタッド2（仮称）	BLEEDING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	ブロークンヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
	遊戯王~たたかえ！！カプセルモンスター~（仮称）	遊戲王~戰鬥吧!!套囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
	ＤＯＯＰＥＲＳ	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	ＦＥＮＳＥＲ	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	ＧＲＵＤＡ	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	ＰＲＯＪＥＣＴ ＣＨＡＯＳ	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	ＮＦＬ ＧＡＭＥ ＤＡＹ（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	ＢＯＵＮＤＹ ＡＲＭＳ	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
	ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	ＪＵＭＰ ＫＩＤ（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	ＡＺＩＴＯ２（仮称）	AZITO 2（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	不詳
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ＬＩＰＲＯＳ（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	ＦＡＶＯＲＩＴＥ ＤＥＡＲ	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メルクリウスプリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	★いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	★OPTIONチューニングカーバトル改	OPTION TURNING CAR BATTLE 改	MTO	價格未定	RAC

SATURN

2月發售遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
26日	バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	5800日圓	STG
	Ｊリーグ実況炎のストライカー	日本職業足球聯賽 實況炎之射手	KONAMI	5800日圓	SOC
	白き魔女・もうひとつの英雄伝説・	白魔女~另一個的英雄傳説~	HUDSON	6800日圓	RPG
	ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	3800日圓	RAC
	バーニングレンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ACT
	慟哭 そして…	慟哭 之後...	DATA EAST	6800日圓	AVG
	ステラアサルトＳＳ	STEEL ASSULT SS	SIMS	5800日圓	STG
	メッセージ・ナビVol.2	MASSAGE NAVIGATOR Vol.2	SIMS	2800日圓	ETC
	くのいち捕物帖	女忍者捕物帖	CSK總合研究所	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア	美少女雀士大冒險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
	悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
	■ラングリッサーDRAMICEDITION	夢幻模擬戰~DRAMATIC EDITION~	MASIYA	6300日圓	SRPG
	★EVE Burst error&DESIREバリューパック	EVE Burst error & DESIRE VALUE PACK	IMADIO	9800日圓	AVG
	★DESIREプレミアムパック	DESIRE PREMIUM PACK	IMADIO	6800日圓	AVG

3月發售遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
5日	セガワールドワイドサッカー98	SEGA WORLD WIDE SOCCER 98	SEGA	5800日圓	SPT
	■ワイプアウトＸＬ	WIPE OUT XL	GAME BANK	5800日圓	RAC
	ワンダー3／アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ナイル河の夜明け	尼羅河之夜明	PACK IN SOFT	6800日圓	SLG
	ＶＩＲＴＵＡＬ麻雀	VIRTUAL麻雀	MICRONET	5800日圓	TAB
12日	タイムコマンドー	TIME COMMANDO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サターンコレクション）	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（SATURN COLLECTION）	GAME ART	2800日圓	STG
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS（サターンコレクション）	SANKYO FEVER實戰模擬S（SATURN COLLECTION）	TEL研究所	2800日圓	TAB
	ＥＶＥ ｔｈｅ ｌｏｓｔ ｏｎｅ	EVE the lost one	IMADIO	7800日圓	AVG
	Pia☆キャロットへようこそ！！	歡迎來到Pia CARROT!!	KID	6800日圓	SLG
	上海 万里の長城（サターンコレクション）	上海 萬里長城（SATURN COLLECTION）	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	コマンド&コンカー（サターンコレクション）	COMMAND & CONQUER（SATURN COLLECTION）	SEGA	2800日圓	SLG
	ダイナマイト刑事（サターンコレクション）	DYNAMITE刑事（SATURN COLLECTION）	SEGA	2800日圓	ACT
	★シーバス・フィッツンク2	SEA BERTH FISHING2（SATURN COLLECTION）	VICTOR SOFT	2800日圓	SPT
	■ザ・コンビニ2～国チェーン展開だ！～	便利店時代 2~全國連鎖展開!~	HUMAN	5800日圓	SLG
19日	■プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	■プリンセスクエスト限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	■わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	5800日圓	RPG
	■プロ野球グレイテストナイン98	職業棒球GREATEST NINE 98	SEGA	5800日圓	SPT
	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	新世紀EVANGELION 鋼鐵之GALL FRIEND	SEGA	6800日圓	SLG
	ＳＡＶＡＫＩ	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	テニスアリーナ	TENNIS ARENA	UBI SOFT JAPAN	5800日圓	SPT
26日	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	■ザ・キング・オブ・ファイターズ97	拳皇'97	SNK	5800日圓	FIG
	■ザ・キング・オブ・ファイターズ97お買い得セット	拳皇'97抵買組合	SNK	7800日圓	FIG
	■ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	AVG
	THE HOUSE OF THE DEAD	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	5800日圓	STG
	提督の決断 III with パワーアップキット	提督之決斷 III with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	ＴｅｃｈｎｏＭｏｔｏｒ	TechnoMotor	電子MEDISERVISE	4800日圓	RAC
	■プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	■ヘクセン	HEXEN	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	★吉村将棋	吉村將棋	KONAMI	5800日圓	TAB
	■あやかし忍伝くの一番プラス	不思議忍傳 九之一番 PLUS	翔泳社	6800日圓	RPG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
	■クーリエ・クライシス	CREATE CRISIS	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	■ダンジョン・マスター ネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
下旬	湾岸トライアル ラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	6800日圓	RAC
	■RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
3月	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	5800日圓	FIG
	■ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	ワイプアウトＸＬ	WIPEOUT XL	GAMEBANK	5800日圓	RAC
	ドラゴンフォースII~神去りし大地に~（仮称）	DRAGON FORCE II~在神離去的大地上~（暫名）	SEGA	5800日圓	RPG
	チョロQパーク	Q版賽車公園	TAKARA	5800日圓	RAC
	卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	ドリーム・ジェネレーション~恋か？仕事か！？…~	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	NCS	6300日圓	SLG

4月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
2日	ウイニングポスト３	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	■信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
	信長の野望・将星録	信長之野望 將星錄	光榮	5800日圓	SLG
	組み立てバトルくっつけっと	組合BATTLE	TECHNO SOFT	5800日圓	PUZ
	サクラ大戦２~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰２	SEGA	價格未定	AVG
9日	機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	6800日圓	SLG
14日	■バロック	BAROQUE	STING	6800日圓	RPG
16日	■ヴァンパイアセイヴァー＆４メガRAMカートリッジ	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	7800日圓	FIG
	■ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR	CAPCOM	5800日圓	FIG
	★ボンバーマンファイト	BOMBER MAN FIGHT	HUDSON	5801日圓	ACT
23日	GUNGRIFFON II（仮称）	GUNGRIFFON II（暫名）	GAME ART	6800日圓	STG
	■スーパーロボット大戦Ｆ 完結編	超級機械人大戰Ｆ完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	ひみつ戦隊メタモルＶ	秘密戰隊 變形V	毎日COMMUNICATIONS	價格未定	AVG
	アイドル麻雀ファイナルロマンス４	IDOL麻雀FINAL ROMANCE 4	VIDEO SYSTEM	6800日圓	TAB
	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
30日	ケリオトッセ	KERIOTOSSE	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
中旬	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
4月	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	■悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城X~月下之夜想曲~	KONAMI	價格未定	ACT
	■ルームメイト３~涼子 風の輝く朝に~	ROOMMATE 3~涼子 早上的風之光輝~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	SLG
	SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	SEGA AGES / FANTASY STAR COLLECTION	SEGA	4800日圓	RPG
	■イメージファイト＆Xマルチプライ／アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG

6月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
7日	★メルティランサーRE-INFORCE	MELT LANCER RE-INFORCE	IMEDIO	7800日圓	SLG
	★メルティランサーRE-INFORCEスペシャルエディション	MELT LANCER RE-INFORCE SPECIAL EDITION	IMEDIO	8800日圓	SLG
28日	王様ゲーム	皇帝遊戲	SOSHIETTA代官山1	6800日圓	ETC
下旬	★電車でＧＯ！	電車GO!	日本FLEX	5800日圓	SLG
	★リアルサウンド２~霧のオルゴール~	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG

7月以後發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
7月9日	★お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
7月	ウルトラマン図鑑３	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC
	★エーベルージュ・スペシャル~恋と魔法の学園生活	戀與魔法之學園生活	TAKARA	5800日圓	AVG
	ドリーム・ジェネレーシュン~恋が?仕事が?	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	MASIYA	6300日圓	AVG
8月	■ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
98年春	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	■少女革命ウテナ いつか革命される物語	少女革命 何時開始革命故事	SEGA	價格未定	AVG
	ルパン三世ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	SNKファンコレクション餓狼伝説	SNK FAN COLLECTION 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	WORLD SOCCER RPG（仮称）	WORLD SOCCER RPG（暫名）	ENIX	價格未定	SRPG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	CodeR	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
	シャイニング・フォースIIIシナリオ２（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO 2（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ラブリーポップ２in１雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
	シャイニング・フォースIIIシナリオ３（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO 3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ファインドラブ２~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
	TNT<THE NEXT TETRIS>	TNT<THE NEXT TETRIS>	BBS	價格未定	不詳
98年	音楽ツクールかなでーる２	音樂創作室２	ASCII	5800日圓	ETC
	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	價格未定	STG
	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Ｊリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	エチュード（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
未定	雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	フルカウル三国志スーパーファクトリーFOR SEGANET（仮）	走路動物園工廠FOR SEGANET（限SEGA MODEM專用）	SEGA	2800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	英雄伝~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄傳~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	スレイヤーズろいやる２（仮称）	魔劍美神ROYAL 2（暫名）	角川書店	價格未定	SRPG
	ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
	Ｘ２	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	バイオハザード２	生化危機２	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ポーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略STRIKES（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	GT 24	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
	ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	BASIC for SEGA SATURNパソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURNスタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
	SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
	パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	スタートリング．オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	ブルーボリューションスタートリング．オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング．オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	■頭文字D～公路最速伝説～	頭文字D~公路最速傳説~	講談社	5800日圓	RAC
	■モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

N64

2月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
2月28日	ウェインガレツキー３Ｄホッケー（仮称）	WAIN GARAGE 3D HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
	スノーボーディング（仮称）	SNOW BOARDING（暫名）	任天堂	6800日圓	SPT

3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
19日	ＳＯＮＩＣＷＩＮＧＳ ＡＳＳＡＵＬＴ	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG
26日	■実況パワーフルプロ野球５	實況力量棒球5	KONAMI	7800日圓	SPT
	Ｇ．Ａ．Ｓ．Ｐ．！～Ｆｉｇｈｔｅｒｓ' ＮＥＸＴｒｅａｍ～	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	6800日圓	FIG
	進め！対戦ぱずるだま～闘魂まるたま町～（仮称）	進發!對戰PUZZLE蛋~鬥魂丸玉町~（暫名）	KONAMI	6800日圓	PUZ
27日	★スペースダイナマイツ	SPACE DYNAMITE	BIG 東海	6801日圓	ACT
	エアターボ６４	AIR TURBO 64	HUMAN	價格未定	RAC
3月	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG

4月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
30日	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～	BOMBERMAN英雄~拯救美莉安女王~	HUDSON	6800日圓	不詳
4月	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	★忍たま乱太郎６４	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT

5月以後發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
5月	■スーパースピードレース６４	SPUER SPEED RACE 64	TAITO	7800日圓	RAC
6月	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	Ｆ- ＺＥＲＯ Ｘ	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場（64DD專用）	任天堂	價格未定	SPT
	★チョロＱ６４	CHORO Q 64	TAKARA	價格未定	RAC
7月	ＮＢＡバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
98年春	★超空間ナイタープロ野球キング２	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	パチンコ３６５日	彈珠機365日	SETA	價格未定	ETC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	Ｌｅｔ' ｓスマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
98年夏	★エクストリームＧ	EXTREME G	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT.
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP	任天堂	價格未定	ACT
98年	キングヒル（仮称）	KING HILL（暫名）	KEMCO	價格未定	RAC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	■トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Ｊリーグパーフェクトストライカー２（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
超時空要塞マクロス ＡＮＯＴＨＥＲ ＤＩＭＥＮＳＩＯＮ（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ＭＯＴＨＥＲ ３ 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧RPG 2（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
ゼルダの伝説６４（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
バキーブキー（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
ボディ ハーベスト（仮称）	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
ぬし釣り６４				

超級任天堂

3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
26日	■実況パワフルプロ野球ＢＡＳＩＣ（仮称）	實況棒球BASIC（暫名）	KONAMI	5800日圓	SPT

4月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
24日	■ロックマン＆フォルテ	ROCKMAN & FORTY	CAPCOM	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
未定	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	■マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

NEO・GEO

3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
26日	～幕末浪漫～月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（CD-ROM）	SNK	6800日圓	FIG

98年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
98年春	ブレイジングスター	BRAZING STAR（卡帶）	SNK	價格未定	STG
	ブレイジングスター	BRAZING STAR（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG
	METAL SLUG 2	METAL SLUG 2（卡帶）	SNK	價格未定	ACT
	METAL SLUG 2	METAL SLUG 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
未定	★リアルバウト餓狼伝説２ ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳說2 THE NEW COMERS（卡帶）	SNK	價格未定	FIG
	★リアルバウト餓狼伝説２ ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳說2 THE NEW COMERS（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG


HYPER
PC
PLAYER
電腦遊園地
原價港幣12元
創刊驚喜價
每本港幣8元正
3月4日
全城進入電腦開心新世代——
中英日文遊戲一網打盡
電腦玩意全方位盡搜羅
至夠FUN嘅好玩電腦娛樂雙周刊
《Hyper PC Player 電腦遊園地》強勢出擊!!!!